

Univerzita Karlova  
Pedagogická fakulta  
Katedra psychologie

## BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Předsudky vůči hráčské subkultuře z perspektivy hráčů

Stereotypes against gaming subculture from the perspective of gamers

Lucie Darániová

Vedoucí práce: Mgr. Ondřej Hrabec, Ph.D.  
Studijní program: Psychologie  
Studijní obor: Psychologie a speciální pedagogika

2017

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Předsudky vůči hráčské subkultuře z perspektivy hráčů* vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, 21. 4. 2017

.....

podpis

Děkuji Mgr. Ondřeji Hrabcovi, PhD. za inspiraci, cenné rady a zodpovědné vedení práce. Dále bych chtěla poděkovat všem účastníkům výzkumu za ochotu podílet se na mé práci a za ochotu podělit se tak o část svého soukromí. Velká vděčnost také patří mým přátelům a rodině, především mému dědovi, jenž mi byl při studiu velkým vzorem.

## **ANOTACE**

Tato bakalářská práce si klade za cíl přispět k bližšímu pochopení hráčské subkultury, a to jak laickou veřejností, tak i vědeckými kapacitami. Komunita hráčů se zdá být poměrně zatížena předsudky veřejnosti. Nejen že se negativní názory na hraní digitálních her objevují ve vědeckých studiích, českých i zahraničních. Také jsou však prezentovány médii jako je televize a tisk, což pak ovlivňuje mínění společnosti o tomto tématu. Úkolem práce bylo zjistit, zda sijsou hráči digitálních her vědomi nějakých předsudků týkajících se hráčské subkultury. Metodou tohoto výzkumu byl polostrukturovaný hloubkový rozhovor s informanty, kteří hráli digitální hry. Když se u informantů během rozhovoru objevily nějaké předsudky, byli na ně blíže dotázáni, zda je považují za validní, co si o nich myslí a jak na ně reagují v běžném životě. Zkoumány byly nejen předsudky hráčů, ale i názory společnosti a jejich okolí na aktivitu hraní.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

Hráč, hráčka, digitální hry, předsudek, internalizace, přijetí, validizace, popření.

## **ANNOTATION**

This bachelor thesis aims to contribute to a closer understanding of the gaming subculture, both the general public and the scientific capacities. Community of gamers seems to be quite stereotypical to the public. Not only the negative views on digital gaming appear in scientific studies, both Czech and foreign. Also, however, they are presented in the media as television and the press, which in turn affects the public opinion on this topic. Task of this study was to ascertain whether digital game players are aware of any stereotypes regarding the gaming subculture. The method of this research was a semi-structured in-depth interview with informants who played digital games. If informants reflected some stereotypes during the interview, they were asked in detail if those stereotypes deemed valid, what they think about them and how they respond to them in everyday life. This work examined not only stereotypes of gamers themselves, but also the views of their surroundings and society of playing activity.

## **KEYWORDS**

Male gamer, female gamer, gaming subculture, digital games, stereotype, internalization, acceptance, validation, denial.

## OBSAH

1	Úvod .....	5
2	Teoretická část .....	7
2.1	Předchozí vědecké výzkumy .....	7
2.1.1	Předsudky společnosti .....	8
2.2	„Nevědecké“ zdroje .....	10
3	Metodologický design .....	13
3.1	Formulace výzkumné otázky .....	13
3.2	Charakter rozhovoru .....	14
3.3	Vzorek informantů a jejich charakteristiky .....	14
3.3.1	Profily informantů .....	15
4	Empirická část .....	18
4.1	Prezentace předsudků .....	18
4.1.1	Identifikované předsudky hráčů .....	18
4.1.2	Vyjmenované předsudky společnosti a okolí hráčů .....	24
4.2	Reakce informantů .....	25
4.2.1	Uznání souvislosti s realitou .....	25
4.2.2	Vztek .....	27
4.2.3	Vyvracení předsudků .....	28
4.3	Výsledky práce .....	30
5	Diskuze .....	40
6	Závěr .....	44
7	Seznam použitých informačních zdrojů .....	47
7.1	Internetové a jiné zdroje .....	48

## 1 Úvod

Společnost si vytváří mnohé názory na různé skupiny lidí. Občas je tedy možné setkat se s předsudky, které se zaměřují proti určité komunitě. Může se jednat o osoby, které pocházejí z jiného kulturního prostředí, mají jinou barvu pleti nebo odlišnou sexuální orientaci. Kromě těchto aspektů se však předsudky týkají také lidí, které spojují některé specifitější charakteristiky, například hraní digitálních her.

Hráčská subkultura se objevila ve společnosti docela nedávno. Její postupný vznik souvisel s rozšířením počítačů a různých elektronických zařízení, na nichž lze hrát digitální hry (počítače, mobilní zařízení, Playstation, Xbox). Generace lidí, jež se narodila například v 80. a 90. letech minulého století, byla svědkem velkého technického pokroku ve světě a zažila rozmach elektronických zařízení, která se stávala čím dál dostupnějšími pro širokou veřejnost. Tak se staly digitální hry součástí života mnoha jedinců, s čímž se pak ale začaly pojít určité předsudky.

Akademická obec si také všimla této subkultury a začala jí věnovat svou pozornost. Zdá se však, že v zahraničních výzkumech se toto téma objevuje frekventovaněji než v těch českých. To bylo také důvodem vypracování této studie – měla by rozšířit stávající vědecké výzkumy na toto téma v domácím prostředí. Třeba se pak zvýší pravděpodobnost, že se dané práce týkající se hráčství dostanou do rukou širší veřejnosti a následně bude na hráčskou subkulturu pohlíženo jinak. Možná by pak mohly dané předsudky i vymizet, což je však spíš přáním než cílem této práce. Navíc se některé studie věnující se digitálním hrám zaměřují na hráčskou komunitu spíše zvenčí – z pohledu většinové společnosti. Proto jsem zde zvolila přístup osobnější a autentičtější, spočívající v přímém kontaktu se členy hráčské subkultury. Jistě mají k tomuto tématu co říct a na jejich odpovědích lze pozorovat, jak člověka ovlivňují předsudky, které se ho osobně dotýkají a se kterými se setkává.

Pro laiky, kteří nemají zkušenost s hraním digitálních her, se stala subkultura hráčů něčím novým, tudíž i divným a zvláštním. Mnohá média refletovala negativní pohled na tuto skupinu lidí ve svých článcích či seriálech, přičemž prezentovala stereotypní vzor hráče. Tím je především muž světlé pleti, často obézní, jelikož tráví většinu svého času doma u počítače nebo herní konzole. Hráči se prý také podle všeobecného názoru

vyznačují malou síť sociálních vztahů, žijí ve virtuálním světě a mohou být i v důsledku násilí prezentovaného v hrách více agresivní. Tyto a další podobné názory společnosti najde čtenář v teoretické části, v níž je provedena rešerše předchozích vědeckých studií zabývajících se tímto tématem. Skutečnost také věrně zachycují mediální zdroje jako je televize a tisk, přičemž reflektují autentickou zkušenost a názory společnosti na toto téma.

Výše jmenované i další předsudky zkoumá tato bakalářská práce z pohledu hráčů samotných. Pro tento výzkum byl tedy zvolen kvalitativní design, který umožňuje podrobnější nahlédnutí do problematiky. Informanti, kteří se tohoto výzkumu účastnili, hráli digitální hry a reprezentovali názory hráčské subkultury na předsudky, jež se o ní tradují ve společnosti. Jako metoda pro zkoumání jejich názorů byl použit polostrukturovaný hloubkový rozhovor. V něm se informanti vyjadřovali k nabízeným předsudkům, jež prezentovaly různé výroky a jež byly získány v teoretické části z různých zdrojů. Rozhovor však také mapoval jejich vlastní předsudky, pokud nějaké mají, a jak se k nim vztahují – zda je popírají, vyhrazují se vůči nim, nebo naopak zda je vnímají nekriticky a uznávají jejich platnost.

Tato bakalářská práce se dělí do několika částí. Teoretická část mluví o předsudcích společnosti, prezentovaných různými zdroji. Metodologie popisuje způsob dotazování se hráčů a vybraný výzkumný vzorek, v němž jsou přiblíženy profily informantů. Empirická část obsahuje prezentaci předsudků, které hráči v rozhovorech zmínili, za čímž následují interpretace a uvedení výsledků práce do hlubších psychologických souvislostí. Na závěr se připojuje diskuze, jež zasazuje získané informace do kontextu teorie, pojednává o limitech tohoto výzkumu a dalších možných námětech pro budoucí studie.

## **2 Teoretická část**

V teoretické části jsou rozebrány vědecké a mediální zdroje, které se věnují tématu hraní digitálních her. Rešerše předchozích vědeckých výzkumů má nastínit zájem vědecké obce o fenomén hráčství a hráčů digitálních her a také je možné v nich vysledovat předsudky společnosti, které se tohoto tématu týkají. Zajímavým zdrojem je například dokument České televize, jenž přímo zachycuje předsudky veřejnosti, jelikož poskytuje například náhled na názory rodičů na hraní digitálních her jejich dětmi. (Posedlá generace, ČT2, 2010) Tento dokument (ČT2, 2010) se zaměřuje především na negativní vlivy a konotace, které jsou s hraním digitálních her spojené, přičemž ve stejném ladění se v něm o hráčích vyjadřují i odborníci (psycholog, dětský psychiatr, učitelka).

### **2.1 Předchozí vědecké výzkumy**

Existuje mnoho výzkumů, které se zabývají předsudky o hráčích nebo obecně hraním digitálních her. Některé se zaměřují na zhodnocení přesnosti předsudků, a zda se zakládají na empirických datech (Kowert, Festl, Quandt, 2014; Williams, Yee, Caplan, 2008). Takto orientované výzkumy mapují společenské předsudky a život hráčů digitálních her s tím, že tyto poznatky pak pomocí vědeckých metod porovnávají (Kowert, Festl, Quandt, 2014). V dalších studiích výzkumníci zašli ještě dál, přičemž komentovali tuto situaci jako neodpovídající skutečnosti. Důvodem, proč si tedy pak zvolili zabývat se touto problematikou, pro ně bylo to, že předsudky nezakládající se na empiricky podložených datech mají dopad na budoucí výzkumy her (Williams, Yee, Caplan, 2008) nebo na život samotných hráčů, které tyto předsudky staví na okraj společnosti a snižují jejich sociální status (Kowert, Griffiths, Oldmeadow, 2013).

Akademická obec se k fenoménu hraní digitálních her a předsudků s nimi spojenými snaží přistupovat různými způsoby. Většina vědeckých výzkumů použila metodu dotazníku, který umístili na internet nebo přímo na stránky fóra týkajícího se konkrétní hry (Griffiths, Davies, Chappel, 2004). Identifikace předsudků, o které se studie zajímaly, pocházela z různých zdrojů. V úvodu své práce Kowert, Griffiths a Oldmeadow (2013) uvádějí přímé citace z předchozího výzkumu, ve kterém se objevuje mnoho



předsudků. Stejně tak Griffiths, Davies a Chappell (2004) provádí na začátku své práce rešerši předchozích studií zaměřených na hraní online her adolescenty, jež se převážně zabývaly negativními vlivy hraní digitálních her na člověka. Oproti tomu Williams, Yee a Caplan (2008) mluví o předsudcích, jež jsou prezentovány médii, jako je tisk. Často zmiňovaným médiem, v němž lze vysledovat předsudky ohledně hráčství, je ale i televize. Zahraniční studie zmiňují seriály jako Právo a pořádek, South Park a Teorie velkého třesku, v nichž se objevovaly prototypicky zpracované postavy hráčů online digitálních her (Kowert, Oldmeadow, 2012; Kowert, Griffiths, Oldmeadow, 2013).

Jeden zdroj (Blechová, Kohlová, 2015) však vycházel z přímého dotazování společnosti na názory na hraní. Tyto autorky koncipovaly svůj výzkum tak, že oslovily skupinu hráčů a nehráčů, s nimiž vedly hloubkový rozhovor. V rozhovoru s nehráči, který se lišil od rozhovoru, jenž byl veden s hráči, pak zjišťovaly, jaké byly obecné názory lidí, kteří nehráli digitální hry, na tuto problematiku. Z jejich odpovědí jim vyplynulo mnoho předsudků (Blechová, Kohlová, 2015), které se objevovaly i v dalších zdrojích použitých v této práci.

### 2.1.1 Předsudky společnosti

#### Definice předsudku

Než přistoupíme ke konkrétním předsudkům, je třeba určit, co se v této práci nazývá předsudkem, co je samotným pojmem míněno a jak se s ním dále v textu zachází. Když nahlédneme do psychologických slovníků, ty většinou definují předsudek jako „*předpojatost, nepříznivý postoj k jevu, předmětu, člověku*“ (Mezera, 1997, s. 61). Jiný odborník z oblasti sociální psychologie, jenž se zabývá předsudky, vysvětluje tento termín jako „*přesvědčení, že příslušníci dané kategorie vykazují určité atributy - jsou například pokládáni za líné, neinteligentní a nepracovité.*“ (Hnilica, 2010, s. 109). Obě tyto definice vystihují, v jakém smyslu se tato práce k předsudkům vztahuje – zaměřuje se na atributy, jež jsou připisovány hráčské subkultuře, a zpravidla se jedná o zaujímání negativních postojů k dané tématice. Dobiáš ve své bakalářské práci zabývající se stigmatizací (2015) zdůrazňuje, že se však takováto přesvědčení nezakládají na skutečnosti: „*Velmi podstatný*

*je fakt, že předsudku chybí faktický základ, ačkoliv člověk s předsudkem bude téměř jistě přesvědčený, že má pro takový postoj dostatek důvodů - nejspíš bude argumentovat trpkými zkušenostmi s danou skupinou lidí, ve většině případů však značně překroucenými.*“ (2015, s. 11-12). Jedná se tedy o nějaký názor nebo úsudek osoby, jež nemá podložený skutečnou empirickou zkušeností, přesto ho však považuje za validní a obecně platný. Je také nutné brát v potaz, že předsudek neboli určitý postoj k osobě či věci, je nějakým falešným přesvědčením, které ovlivňuje smýšlení, chování a jednání daného člověka.

Nyní následuje přehled informací získaných z různých zdrojů, které se zabývaly tématem hráčství a předsudků, jež se v této sféře objevovaly. Při zkoumání předsudků zaměřených na hráčskou komunitu se také setkáváme s takovými, které se zaměřují na samotnou aktivitu hraní. Negativní vlivy hraní digitálních her jsou podrobně vyjmenovány v práci Blechové a Kohlové (2015):

- agresivita,
- zanedbávání povinností,
- negativní vliv na zdraví – z hlediska nedostatečné fyzické aktivity,
- negativní vliv na společenskost jedince – zanedbávání kontaktů s rodinou nebo přáteli, popřípadě až vyhýbaní se celkově jakékoli společnosti druhých lidí.

Z rozhovorů s hráči ve výzkumu Blechové a Kohlové (2015) ale vyplynuly i jisté pozitivní charakteristiky vlivu hraní digitálních her na člověka:

- hraní zlepšuje znalost cizího jazyka,
- zrychlení reakcí,
- lepší paměť a pozornost,
- rozvinutí logického a taktického myšlení.

Kowert, Festl a Quandt (2014) cílili otázky ve své studii na popularitu, fyzickou kondici, závislosti, sociální neobratnost a osamělost. Vycházeli z následujících předsudků, jež prý byly spojovány s hraním online her a jež přejali z předchozích prací zabývajících se tímto tématem. Klasičtí hráči dle této studie (2014) se vyznačovali takto:

- jedná se o mladé muže,

- neschopné navazovat sociální kontakty,
- sociálně izolované a osamělé,
- se znakem lenosti.

Stejně tak výzkum, který provedl Williams, Yee a Caplan (2008), mluví o určitých negativních názorech na hraní digitálních her. Také citují předchozí práce, v nichž byly prezentovány předsudky o hráčích a popisují stereotyp hráče:

- mladý muž,
- bledý – jelikož tráví hodně času doma u počítače,
- osamělý a sociálně neobratný povaleč.

Z použitých zdrojů lze shromáždit seznam předsudků společnosti, jež má vůči hráčům nebo hraní digitálních her obecně (Williams, Yee, Caplan, 2008; Kowert, Griffiths, Oldmeadow, 2013; Kowert, Festl, Quandt 2014). Typický hráč má podle společnosti charakteristiky jako:

- většinou se jedná o mladé muže,
- bledá plet' - světlá kůže,
- obezita nebo špatná fyzická kondice,
- introvertní ladění osobnosti,
- sociální neobratnost (neschopnost sociálních kontaktů), izolovanost, osamělost,
- neatraktivnost, nepopulárnost,
- závislost/posedlost hraním digitálních her,
- lenost.

## 2.2 „Nevědecké“ zdroje

Dokumenty zmiňované v této části práce nepocházejí přímo z vědeckého podhoubí. Jsou prezentovány veřejnými médii, jako jsou noviny, časopisy a televize. Přesto však poskytují autentickou zkušenost společnosti s hraním digitálních her. Také jsou v nich zmiňovány předsudky, které veřejnost vůči hráčům chová. Lidé v nich prezentují své názory na hraní

digitálních her a lze v nich vysledovat právě určité předsudky, jež se vztahují k tématu práce.

Dva zdroje z této části práce vyvolaly ve společnosti a mezi hráči nejvíce reakcí. Jedním z nich je dokument České televize z cyklu Ta naše povaha česká, nazvaný Posedlá generace, z roku 2010. V něm se vyjadřují převážně matky o svých dětech, které hrají digitální hry na počítači, ale v některých místech podobné názory svými odbornými zkušenostmi doplňují i třeba psycholog, psychiatr a učitelka (Posedlá generace, ČT2, 2010). Dokument je jasně cílen proti hráčské subkultuře a prezentuje pouze negativní názory a vlivy hraní:

- zanedbávání povinností (škola) a fyzických potřeb (jídlo, pití, hygiena),
- agresivita s obavami, že agresivní chování ze hry přeneseme dítě do reality (potenciální pachatelé závažných trestných činů),
- ztráta kontaktu s realitou a se sociálním okolím,
- zhoršené komunikační schopnosti – dítě není schopno se verbálně vyjádřit, je celkově méně komunikativní, spíše uzavřené a hůř navazuje kamarádské vztahy.

Negativní pohled laické veřejnosti na subkulturu hráčů byl podle článku Bacha (2011) výstižně prezentován i v příspěvku Radovana Holuba v časopisu Reflex (1999). Bach (2011) popsal zájem médií o hráčskou komunitu nejen z hlediska pořadů a příspěvků, které byly nakloněny tomuto tématu. Ve svém článku Bach (2011) mluví o dalším dokumentu, jenž v hráčské komunitě vyvolal mnoho reakcí například na internetových fórech. Tím je již zmiňovaný článek Kultura Kriplů, který vyšel v časopisu Reflex (Holub, 1999). Autor v něm napadá recenzenty a autory článků v herních časopisech, hry obecně a celou subkulturu hráčů nazývá „kulturou kriplů“. Tím se snaží podtrhnout svůj negativní postoj k tomuto tématu. Jeho hlavním předsudkem, který zde prezentuje, je to, že se v herních recenzích často objevují hovorové výrazy nebo cizí slova, jež by dle autora mohly být opsány bez problémů v češtině. Naráží zde tedy na zhoršenou schopnost vyjadřování takových lidí. Holub (1999) se pak také věnuje hrám s tématem ničení, válek a podobně, přičemž naznačuje, že tento virtuální svět podle jeho názoru nemá smysl. V jiném rozhovoru Holub (2003) komentuje žánr „stříleček“. Tato kultura zabíjení prezentovaná v digitálních hrách má dle něj za následek nárůst agresivity ve společnosti

obecně. Vyjadřuje zde tedy svůj další předsudek spojovaný s hrami, a to agresivní chování, promítající se do běžného života (Holub, 2003).

Podrobný soupis předsudků vůči hráčům a digitálním hrám lze také nalézt v příspěvku Vacka, jenž se objevil roku 2011 v Lidových novinách, a byl sdílen na internetových stránkách věnujících se hrám<sup>1</sup>. V tomto článku se Vacek věnuje prezentaci názorů masových médií na hráče digitálních her. Mluví zde o existenci určitých stereotypů, jež se tohoto tématu dotýkají, a některé z nich vyjmenovává<sup>2</sup>:

- hraní je plytkou zábavou,
- týká se hlavně dospívajících chlapců,
- hráči mají problém v komunikaci s okolním světem,
- neschopnost navázat partnerský vztah,
- špatné studijní výsledky,
- hry nejsou schopny podněcovat lidskou fantazii a působit na rozvoj vyšších intelektových funkcí.

---

<sup>1</sup> VACEK, Patrik. Počítačové hry mezi námi. In: *Gamestudies.cz* [online]. 27.10.2013 [cit. 19.3.2017]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/popularne/pocitacove-hry-mezi-nami/>.

<sup>2</sup>Tamtéž.

### **3 Metodologický design**

Tyto názory mají prezentovat pohled společnosti na hraní a hráčskou subkulturu a jsou vyjádřením předsudků, jež veřejnost vůči hraní digitálních her má. Z nich pak dále vychází výzkumná část práce a hloubkový rozhovor, použitý k mapování předsudků hráčů a jejich percepce hráči samotnými. Pro konstrukci samotného rozhovoru sloužily jako inspirace některé výše zmiňované předsudky, na něž se rozhovor zaměřoval buď přímými otázkami, nebo lehkým opisem (např. „Říká se, že...“).

V empirické části práce jsou prezentovány výsledky rozhovorů s informanty. Kvůli zachování celistvosti textu a myšlenky nasedají interpretace jednotlivých rysů a aspektů rozhovorů přímo na kapitoly pojednávající o tématu. Čtenáři je tedy vždy předložen předsudek nebo souhrn podobných názorů doložených citacemi z příslušných rozhovorů s informanty. Za tím následují interpretace, jež hodnotí dané téma a styl odpovědi informanta nebo informantky.

#### **3.1 Formulace výzkumné otázky**

Hlavní záměr této práce se řídil otázkou, zda si hráči digitálních her byli vědomi nějakých předsudků pojících se s tématem hráčství. Výzkumný postup vycházel z předpokladu, že se hráči pravděpodobně neubránili přijetí předsudků o své subkultuře, jež byly prezentovány společností. Proto se pak výzkum zabýval tím, jak hráči vnímali dané předsudky, o nichž věděli nebo které reprodukovali, jaké byly jejich reakce na ně a zda život hráčů nějakým způsobem omezovaly natolik, že by měli potřebu se vůči nim nějak vymezovat. Na to lze usuzovat dle reakcí a případných emocí pojících se s jejich odpověďmi.

Za cíl studie lze považovat doplnění stávajících vědeckých prací zabývajících se tématem hraní digitálních her a hráčů. Použité zdroje naznačují, že se v České republice tímto fenoménem příliš akademiků nezabývalo a toto pole nebylo příliš prozkoumané. Jak může být zřejmé z teoretické části, laická veřejnost také nijak kriticky nenahlížela na své názory a předsudky spojované s hráči. Pouze přijímala hledisko nabízené médii. Z toho důvodu je důležité nahlédnout na subkulturu hráčů také z jejich pohledu a vynést na světlo

domácí výzkum věnovaný jim. Popřípadě by tato studie mohla v budoucnosti zaujmout a inspirovat k dalším podobným výzkumům ve stejné oblasti.

### **3.2 Charakter rozhovoru**

Použitou metodou v tomto výzkumu byl především hloubkový rozhovor. Tento rozhovor měl polostrukturovaný design, tudíž některé otázky se opakovaly u všech informantů, kdežto jiné byly spontánně zadávány tazatelkou v reakci na informace získávané od osoby, se kterou rozhovor probíhal.

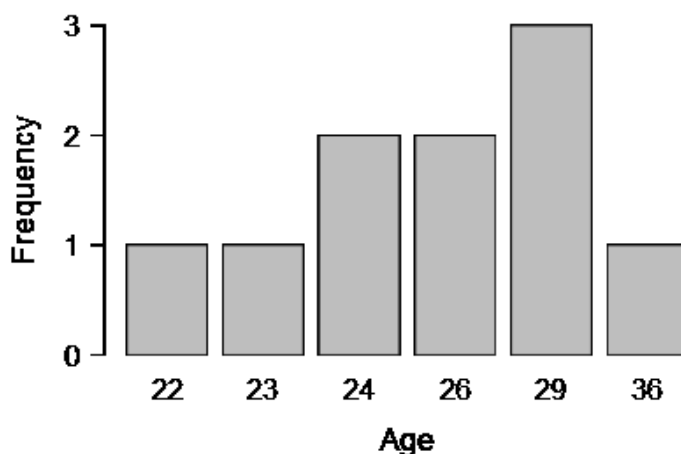
Na začátku každého rozhovoru bylo informantům stručně popsáno téma bakalářské práce a poté následoval dotaz na souhlas s nahráváním rozhovoru a poskytnutím informací pro účely přepisu do bakalářské práce. Všechny rozhovory jsou přepsané v Příloze B této práce a kvůli zajištění anonymity informantů jsou očíslovány čísly, stejně tak jako nejsou uvedena jména informantů, ale v rozhovorech je použito pouze označení „Informant 1“, „Informantka 3“ a tak dále.

Rozhovor byl rozdělen do několika okruhů, ve kterých sledoval předsudky hráčů a jejich reakce na ně (viz Příloha A). V úvodu rozhovoru byli informanti dotázáni na základní demografické údaje, zda se považují za hráče a jak tráví svůj volný čas. V další části rozhovoru se otázky věnovaly fenoménu hráčství a hráčů a jak je vnímají samotní informanti. Například zda má hraní digitálních her na člověka nějaký vliv a co se jim vybaví, když si mají představit nějakého hráče. Na konci rozhovoru otázky směřovaly už více ke konkrétním předsudkům společnosti o hráčství a hráčích, zda se sami někdy s těmito předsudky setkali a zda souhlasí s výroky, které je měly prezentovat.

### **3.3 Vzorek informantů a jejich charakteristiky**

Pro tuto práci bylo vybráno několik osob na základě dobrovolnosti a jejich minulé zkušenosti s hraním digitálních her. To znamená, že tyto osoby byly osloveny, zda by se chtěly podílet na výzkumu pro bakalářskou práci o předsudcích vůči hráčské subkultuře z perspektivy hráčů, a zda v době provádění výzkumu hrály nějaké digitální hry. Celkem se

podařilo provést rozhovor s 10 lidmi, z toho se 3 ženami a 7 muži. Věkové rozpětí vzorku informantů se pohybovalo mezi 22 až 36 lety (viz Graf 1).



**Graf 1 – Věk informantů**

### **3.3.1 Profily informantů**

Pro utvoření lepší představy o osobách, jež se zapojily do tohoto výzkumu, následují stručné charakteristiky hráčů. Cílem této kapitoly je nastínit životy a povahy informantů, jež mohou usnadnit hlubší vhled a pochopení jejich názorů a odpovědí v rozhovorech.

**Informant 1 (26 let)** dosáhl středoškolského vzdělání s maturitou na gymnáziu. V době provádění rozhovoru pracoval jako herní designer, přičemž náplní jeho práce bylo vyvíjení edukačních her pro děti na mobilní zařízení. Ve svém volném čase se rád věnoval hrám a týmovým sportům, například fotbalu a florbalu, poslouchání hudby a scházení se s přáteli venku nebo chození do kina. Tento informant sám sebe považoval za hráče a digitální hry hrál pravidelně každý den.

**Informant 2 (29 let)** uvedl, že pracuje na pozici Server administrátora. Ve volném čase se věnoval horolezectví a hraní digitálních her, asi tak hodinu a půl denně – velmi se cítil být hráčem. Také prý hodně času trávil svým podnikáním, přičemž nespecifikoval, ve které oblasti podnikal.



**Informantka 3 (24 let)** tvrdila, že studuje Vysokou školu hotelovou, konkrétně obor Manažerská studia. Zároveň prý dělala brigádu jako servírka na snídaních v hotelu. Volný čas ráda trávila se svým přítelem a kamarády, ale zmínila také hraní digitálních her každý den nebo ob den minimálně hodinu. Jinak žádné další pravidelné koníčky a zájmy neuvedla. Na otázku, zda se cítí být hráčkou, odpověděla neurčitě, že hraje ve svém volném čase a neví, zda se to o ní tak dá říct.

**Informantka 4 (24 let)** v čase provádění výzkumu studovala informatiku a veřejnou správu, avšak také pracovala na plný úvazek jako Data analytik. Náplní její práce prý byla hlavně podpora řízení IT projektů. Mezi volnočasovými aktivitami vyjmenovala plavání, čtení, hraní digitálních her tak třikrát, čtyřikrát do týdne, pečení a věnování se svým domácím mazlíčkům, kočkám. Tato informantka tvrdila, že se považuje za hráčku.

**Informant 5 (22 let)** byl studentem Vysoké školy ekonomické v oboru mezinárodního obchodu a zároveň pracoval v IT firmě. Kromě toho prý rád chodil do lesa, četl knihy a díval se na filmy. Také zmínil, že svůj volný čas věnuje vyvíjení vlastní digitální hry, kvůli čemuž prý neměl příliš času na nic jiného a tvrdil, že jeho sociální život neexistuje. Na otázku, zda se cítí být hráčem, odpověděl ano a zmínil, že hraje digitální hry každý den alespoň půl hodiny.

**Informant 6 (29 let)** vystudoval Vysokou školu ekonomickou v oboru národního hospodářství. V době provádění rozhovoru již pracoval na pozici televizního plánovače. Svůj volný čas prý převážně trávil sportováním, konkrétně chodil na box a do fitness centra, k čemuž zmínil také svůj zájem o cvičební plány, suplementy a správné stravování pro lepší fyzickou kondici. Také prý hrál fotbal, chodil na brusle a lyže, četl, sledoval seriály a začal se zabývat i programováním. Zmínil se i o trávení času s rodinou, při kterém se také věnoval domácím mazlíčkům. Při dotazu na hráčství řekl, že se dá říct, že sebe sama považuje za hráče. Tento informant dle svých slov hrál každý den jen krátké jednorázové hry (Heartstone), běžné digitální hry pak přibližně dvakrát, třikrát do týdne.

**Informant 7 (23 let)** odpověděl na otázku, zda studuje nebo pracuje, že dělá obojí. Studoval obor Oceňování majetku a pracoval jednak v mezinárodní firmě, kde náplní jeho práce byla správa kanceláří, ale také na operačním středisku CESNETu. Jinak se prý zabýval geocashingem, rád chodil se svým psem ven, jezdil na chatu a houseboat, nebo jen

relaxoval doma u televize. Tento informant se hráčem být cítil a na hraní digitálních her vystředil týdně minimálně dvě až tři hodiny svého času.

**Informant 8 (29 let)** měl za sebou studium na Metropolitní univerzitě v oboru Mezinárodní vztahy a evropská integrace. V čase výzkumu již pracoval v mezinárodní korporaci, kde se zabýval firemním vzděláváním zaměstnanců. Jako své volnočasové aktivity vyjmenoval tréninky bojových sportů, procházky se psem a posezení s přáteli v hospodě. Když byl tento muž dotázán, zda se považuje za hráče, odpověděl: „*Ted' už moc ne, ale dřív určitě. Dřív jsem hrál hodně. Hoodně. (smích)*“. V dané době však uvedl, že hraje tak půl hodiny až hodinu dvakrát do týdne.

**Informantka 9 (26 let)** uvedla, že studuje na vysoké škole obor Vzdělávání dospělých. Při dotazu, jak tráví svůj volný čas, zmínila geocashing, procházky se psem a věnování se svému příteli. Jinak se prý cítila být hráčkou a hrála denně něco kolem šesti hodin.

**Informant 10 (36 let)** v době provádění rozhovoru studoval na Vysoké škole ekonomické a zároveň pracoval na pozici Technology architect. Svůj volný čas prý rád trávil na zahradě nebo se svými dvěma dětmi. Také tvrdil, že je hráčem „každým coulem“ a hraje denně maximálně dvě hodiny.

## 4 Empirická část

### 4.1 Prezentace předsudků

#### 4.1.1 Identifikované předsudky hráčů

V hloubkových rozhovorech s hráči digitálních her vyplynulo, že ani oni sami se neubránili přijetí některých předsudků o hráčích nebo hráčství obecně za vlastní. Někteří hráči předem identifikovali, že určité názory, jež sdílejí nebo o nichž vědí, přejali ze společensky tradovaných stereotypů a předsudků, například:

*Informant 1:* „...takovej ten jakoby stereotypní pohled, co mě napadne...“

*Informant 8:* „...většina těch stereotypizujících postaviček jako jsou úplnej nesmysl.“

*Informant 10:* „Já si myslím, že to jsou ty stereotypy, který jsou zakořeněný v té společnosti a který jsou mnohdy, mnohdy hodně vzdálený realitě.“

Jedna informantka po skončení rozhovoru zkonstatovala, že si před rozhovorem vlastně nebyla vědoma toho, že by sama nějaké předsudky o hráčství mohla mít, a jevila překvapení:

*Informantka 9:* „Jako když se řekne, když jsi mi říkala, ať si vybavím toho hráče, tak jsem si uvědomila, že mám taky takovejhle předsudek toho, jak vlastně takovej ten hráč vypadá.“

Z tohoto lze usuzovat, že příslušnost k nějaké subkultuře, jež zatěžují společenské předsudky, nemusí znamenat absenci předsudků. Hráčka považující se za příslušnici hráčské subkultury reprodukovala společenské názory na hraní digitálních her, přestože třeba nechtěla a ji samotnou to nakonec zarazilo.

**Interpretace:** Překvapení informantky pravděpodobně znamenalo to, že u ní proběhlo zvědomění internalizovaných představ o hráčství, které přejala z většinové společnosti. Jelikož také byla ze své reakce zaražená, vypadá to, že se předsudkům snažila ubránit a věděla o nich. Přesto však nevědomě přijala některé názory o subkultuře hráčů a reprodukovala je v rozhovoru.

#### 4.1.1.1.1 Vzhled a charakteristiky hráče

Zmiňované předsudky, jež hráči jmenovali, se zaměřovaly hlavně na mužskou populaci hráčů:

**Informant 1:** „...takovej ten jakoby stereotypní pohled, co mě napadne, je prostě ten kluk...“

**Informant 5:** „Tak mně se vybaví v podstatě skoro obyčejný člověk, takový ten průměrný chlap. Většinu lidí, které... nebo chlapů, mužů, se kterými se potkám, tak hraje nějakým způsobem hry, nebo hrálo.“

**Informant 6:** „... Takže když sis představila hráče, tak je to nějakej obtloustlej kluk...“

Hlavním tématem předsudků se stal nejprve vzhled klasického hráče. Mnoho informantů uvádělo ze začátku fyzické charakteristiky osob, jež se týkaly obezity, špatné fyzické kondice a vzhledu pleti (uhrovitost), a které často vyplývaly ze zmiňovaného špatného životního stylu hráčů:

**Informant 5:** „...ten stereotyp toho tlustého, obézního týpka, co sedí celý den sám doma...“

**Informant 6:** „...obtloustlej kluk, kterej sedí doma, má dlouhý vlasy, bed'ary na obličejí, bydlí u rodičů, nemá žádnou práci.“

**Informant 7:** „...takový ty hráči, jako 200kg, brambůrky, cola.“

Poté informanti přecházeli v popisu hráče nebo v průběhu rozhovoru k identifikaci různých povahových a psychických vlastností hráčů. Mezi jmenovanými byly například nespolečenskost, introvertní ladění, ostýchavost, malý počet přátel nebo neuspokojivé přátelské vztahy, únik z reality a podobně:

**Informant 1:** „... (hráč) prostě je to většinou třeba člověk, co nemá moc třeba sociální život, anebo si ho právě vynahrazuje v nějaký třeba tý online komunitě u her...“

**Informant 2:** „Pokavád' se člověk rád zavírá v nějakých singlovkách (single player hry), na kterých stráví prostě hromadu hodin, tak klidně to může bejt samotářskej (typ) atd.“

**Informantka 3:** „... (hráč je) spíš tišší nějakej, spíš si hledá vztahy přes ten... přes internet. Možná není moc čistotnej...“

**Informant 7:** „...někdo je introvert, tak radši si sedí doma nebo maximálně za nějakou tou internetovou bránou a hraje s lidma, ale na počítači.“

**Informantka 9:** „Ale ta představa je takovádle no. Takovej osamocenej člověk, co to hraje a hledá si tam nějaký virtuální přátele.“

Jeden informant se k tomuto tématu vyjádřil trochu odlišným způsobem:

**Informant 10:** „...prostě jako někteří lidi jsou hodně introvertní a tamta digitální komunita jim dává nějakou možnost úniku.“

**Interpretace:** Na této odpovědi můžeme vysledovat to, že výrok nepůsobí jako prezentace předsudku, ale přijímaná domněnka, že někteří hráči jsou opravdu takoví. Lze tedy tvrdit, že tento informant přijal za svou tuto představu a nevnímá ji kriticky jako předsudek pocházející z okolí. I tento hráč tedy internalizoval určitý společenský názor na subkulturu hráčů, ale nebyl si vědom tohoto procesu.

#### 4.1.1.1.2 Stereotypní skupiny

V rozhovoru jsem se zajímala také o sociální skupiny, jež by podle hráčů mohly být v hráčské subkultuře nejčastěji zastoupené. Mnoho hráčů zmiňovalo, že si myslí, že nejvíce hrají digitální hry mladí lidé, kteří ještě studují. Za hlavní důvod považovali především to, že studenti mají na hraní her nejvíce času a ze všech lidí disponují velkým objemem volného času:

**Informantka 3:** „Asi víc studenti, protože maj víc času na to.“

**Informantka 4:** „...hodně taky studenti obecně, protože maj spoustu volnýho času.“

**Informant 8:** „...tak těch prostě třináct, čtrnáct, až pětatřicet si myslím, že teď hrajou nejvíc, protože v průběhu studia nebo na začátku kariéry ten čas maj...“

Dále informanti uváděli skupinu lidí pracujících v oblasti IT. Jako vysvětlení nabízeli především blízký vztah k digitálním hrám u osob, které se zabývají a jsou často v kontaktu s informačními technologiemi:

**Informantka 4:** „Ajtáci, určitě ajtáci. (smích) Protože znám i třeba mezi svými spolužáky spoustu lidí, co šli studovat IT, protože je baví hrát hry, vymýšlet hry, programovat hry a přes tohleto se vlastně dostali k tomu formálnímu vzdělání.“

**Informant 10:** „...víc hráčů asi pocházej z nějaký takový tý komunity, která má blízko k technologiím obecně... je takovej ten stereotyp ajťáků (smích), tak ti k tomu maj určitě blíž. Ale obecně jako lidi, který maj ty technologie rádi a který je vnímají lepším způsobem.“

#### **4.1.1.1.3 Vlivy hraní digitálních her na člověka**

Jako oblast podstatně zatížená předsudky se také prokázaly vlivy hraní digitálních her na člověka. Důležité je však také uvést, že předsudek nemusí primárně znamenat jen negativní hodnocení, ba naopak se u hráčů objevovaly často pozitivní názory spojené s hraním digitálních her a mohli bychom o nich smýšlet také jako o předsudcích.

##### **Pozitivní vlivy**

Mezi pozitivními vlivy zmiňovali hráči zlepšení jazykových dovedností v jiném jazyce, než je mateřský, konkrétně v angličtině. Sami jej na sobě pozorovali, a tudíž ho uváděli při dotazu, zda existuje nějaký vliv hraní digitálních her na člověka. Dále se podle informantů hraním digitálních her zlepšují mentální schopnosti člověka, jako jsou postřeh, soustředěnost, představivost, zrychlují se reakce a podobně. Vnímali pozitivní vlivy hraní i na rozvoj myšlení a jiných psychických vlastností osoby, která hraje. Velký význam přikládali také hraní digitálních her z hlediska jejich schopnosti člověka odreagovat. Nejeden informant nebo informantka uvedli, že hráli za účelem relaxace.

**Informant 2:** „Když to vezmu ze svého pohledu, já si tam k tomu kompu (počítači) a k těm hrám jdu jakoby odpočinout, pokecat s kamarádama a tak dále. ... Spíš je to jakoby způsob relaxace. Bych v tom asi nehledal nějaký jakoby hlubší vývojovej smysl pro toho člověka jako. Pokud teda nehraješ nějaký sudoku. (smích) Tam si aspoň člověk trochu trénuje hlavu no.“

**Informantka 4:** „Tak pokud můžu soudit podle sebe, tak to má třeba vliv na jazykový dovednosti, na komunikační dovednosti, potom když se člověk třeba pustí do hraní těch onlinových her, tak si utvoří nějakou skupinu přátel, se kterými musí nějak komunikovat, obvykle protože ty hry bejvají globální, tak obvykle se nekomunikuje pouze v mateřském jazyce, takže se člověk musí naučit nějakým způsobem mluvit, reagovat, rozumět. Taky si myslím, že třeba střílečky určitě zvyšují postřeh, reakci. ... Třeba zrovna ty fantasy hry můžou mít docela vliv na představivost, jakoby na rozvoj tvořivosti a tak.“

**Informant 8:** „... že to je prostě relaxace, odpočinková záležitost.“

**Informant 10:** „...že tomu člověku to něco dává, nějaký způsob odreagování. Což je třeba i případ u mě. To používám hlavně kvůli tomu, abych se odreagoval.“

### **Negativní vlivy**

Ze zmiňovaných negativních vlivů hraní na člověka se rýsovaly v odpovědích informantů podobné koncepty jako nashromážděné předsudky společnosti, jež jsou uvedeny výše v teoretické části. Informant 1 dokonce výslovně zmínil, že jím vyjmenované negativní vlivy hraní považuje za stereotypní, ve smyslu předsudků reprodukováných společností. Vyjmenovány byly následující faktory:

- omezení vztahu s blízkými lidmi nebo společností obecně (kamarádi, uzavřenost doma) nebo neschopnost jejich udržení,
- hraní digitálních her zabírá podle informantů hodně volného času,
- a zasahuje do povinností (např. studium, domácí práce),
- odtržení od reality,
- závislost.

Pro ilustraci jsou zde uvedeny některé výstižné odpovědi informantů, ve kterých jsou zmíněny tyto předsudky spojené s negativním vlivem hraní digitálních her na člověka:

**Informant 1:** „...třeba taková ta stereotypní (představa), že se třeba jakoby nestýkáš s jinými lidmi, že máš třeba problém udržovat prostě blízký vztahy nebo jako vůbec jako sociální nějaký vztahy.“

**Informantka 4:** „...může to být problém v momentě, kdy ten člověk je třeba nějakým způsobem vyčleněnej ze své sociální skupiny nebo cokoliv a potom se vlastně separuje jenom do toho online světa a žije jenom v tom online světě a odtrhuje se od té reality až moc.“

**Informant 8:** „...že mně třeba sežraly ty tanky jako hodně času a promítlo se mi to třeba na studiu a tak dále, na těch sociálních interakcích, protože jsem fakt jako tím byl pohlcenej.“

**Informant 10:** „Znám několik případů, i tady z práce,... kteří právě kvůli tomu, že předevčírem byla vydána nová hra, tak se jim najednou udělalo strašně nevolno a museli být doma tři dny, protože to potřebovali prostě dohrát.“

Když informanti uváděli negativní vlivy hraní, někteří zmínili aspekt extremismu nebo formy usměrňování. To bylo myšleno ve smyslu, že pokud je člověk schopen korigovat svou touhu hrát a nevykazuje podle informantů znaky „přehnaného hraní“, nemusí mít na něj hraní zmiňované negativní vlivy:

**Informant 6:** „Jako myslím si, že pro tyhleto extrémisty to může mít negativní vliv...“

**Informant 8:** „Pokud člověk fakt nepropadne tomu hraní, že, já nevím, zatáhne školu a jde radši prostě, celý den paří, tak jo, tak si myslím, že to má hodně pozitivních vlivů. Ale, musí se to udržet v nějaký míře, samozřejmě.“

Jeden informant mluvil o vnímání negativního sebeobrazu, jež u sebe pozoroval kvůli tomu, že se identifikoval jako hráč:

**Informant 7:** „Spíš jsem měl já vždycky takovej jako předsudek vůči sám sobě. Když jako budu hrát, tak je to takový divný a i když jsem věděl, že všichni hrajou, tak jsem to tak jako neříkal úplně o sobě. ... že je to takový jako divný, že, nevím, někdo skejtuje venku a já jsem doma u počítače. Ale ve finále jako to nebylo nic špatnýho jako.“

**Interpretace:** Tento úryvek se vyjadřuje o „předsudku“ vůči vlastní osobě z důvodu identifikace s hráčskou subkulturou. Daný jev bych interpretovala jakožto přijetí negativního náhledu na hráčství. Tohoto informanta bavilo hrát digitální hry a věnoval jim určitý čas. I přes tuto kladnou zkušenost však zažíval dle svých slov inkongruentní pocity. Sám se vůči sobě stavěl do pozice, jež nebyla hraní digitálních her pozitivně nakloněna,



příčemž zažíval určitý vnitřní konflikt. Vypadá to, že okolí hráče mu vtisklo obraz, v němž bylo hráčství nahlíženo jako něco špatného a podřadného vzhledem k jiným aktivitám. Informant toto měřítko integroval do svého názoru a hodnotil se následně podle něj.

#### **4.1.2 Vyjmenované předsudky společnosti a okolí hráčů**

Kromě předsudků hráčů o hraní digitálních her - hloubkový rozhovor také mapoval představy hráčů o tom, jak společnost a jejich vlastní okolí smýšlí o hraní digitálních her a jaké o něm mají předsudky. Některé otázky cílily přímo na autentickou zkušenost informantů s předsudky z jejich blízkého okolí přátel, partnerů nebo rodiny. Mezi odpověďmi se vyskytovaly předsudky týkající se zanedbávání povinností (které bylo zmiňováno zejména v souvislosti s rodiči a studiem hráče nebo hráčky), plýtvání časem (z hlediska neplnohodnotné činnosti hraní, při němž člověk přichází o volný čas, který by se dle názoru ostatních dal využít jinak, „lépe“), nebo že hraní má škodlivé následky, jako například závislost nebo zvýšenou agresivitu. V souvislosti s agresivitou informanti často reprodukovali názory svých blízkých osob, jež si spojovaly hraní digitálních her převážně s hrami typu „střílečka“ a mediálními kauzami, kdy hráči měli často páchat trestné činy, třeba že zavraždili spoustu lidí s puškou ve škole, a podobně.

**Informantka 3:** „No babička pořád samozřejmě že jo, že si to čte v časopisech někde, že je to špatný, že ti třeba zdegeneruje mozek a takhle...“

**Informant 5:** „...asi určitě v Čechách to ještě není plně akceptované jako plnohodnotná část naší kultury a je to vnímané jako podřadné po filmech a knihách. ... Jako společnost to (hraní) vnímá spíše negativně a má to hodně negativní konotaci, jako závislosti, násilí a nesoustředěnost, špatné výsledky v životě sociálním... tedy jako privátním i profesním.“

**Informant 7:** „Jak je taková ta zarytá věc, že si půlka veřejnosti myslí, že když člověk bude hrát, nevím, střílečku, tak pak vystřelí školu nebo něco takového.“

**Informant 8:** „Že člověk, jako místo toho, aby hrál, může, nevím, vymýšlet nějaký jiný věci. Může se soustředit na kariéru, může, nevím, cokoliv.“

## 4.2 Reakce informantů

Z komplexního pohledu na odpovědi informantů je možné vysledovat tři souhrnné rysy, které vystihují povahu reakcí informantů na výše zmiňované předsudky. Někteří tvrdili, že tyto negativní představy o hráčství již dávno nejsou relevantní. Jiní uznávali, že „dříve“ (bez bližší specifikace) se předsudky o hraní digitálních her mohly zakládat na reálném základě.

**Informant 6:** „*No já si myslím, že v dnešní době už tolik neplatěj takový ty předsudky, co byly dřív.*“

Poslední typ odpovědi částečně také bral v potaz možnost, že i v době během provádění výzkumu existovaly předsudky vůči hráčství a hráčům digitálních her, jež se mohly zakládat na vlastní zkušenosti lidí s nimi, ale informanti sami svým životním stylem a jednáním dokazovali, že tento stereotypní pohled se nedal aplikovat na celou subkulturu hráčů.

### 4.2.1 Uznání souvislosti s realitou

Někteří informanti nevystupovali příliš radikálně a s afektem vůči jmenovaným předsudkům ve chvíli, kdy se v rozhovoru objevily a byly zmíněny. V jejich odpovědích bylo možno vysledovat jakousi smířenost s těmito názory, jelikož uznávali, že i ve vlastním okolí měli s podobnými lidmi zkušenost, nebo že se některé stereotypní postavy hráčů mohly ve světě vyskytovat.

**Informant 1:** „*...jsou takoví hráči, ano, ale už to není jakoby stereotypní pohled tohleto, už se to tak podle mě nemůže brát, protože už jakoby hry nejsou... už jsou prostě součástí mainstreamu.*“

**Informant 6:** „*Ale vím, že kamarád, kterej jeden dřív hrál nějaký tohleto Wowko, tak vím, že byl hodně uzavřenej a trávil hodně času doma. Neměl jako moc kamarádů, protože fakt, fakt to prostě hodně pařil.*“

**Informantka 9:** „*Ale jako ve skutečnosti to tak není. Nebo aspoň z těch lidí, co znám já, tak ne.*“

**Interpretace:** Tito informanti neměli potřebu se nijak zvlášť vymezit vůči společenským předsudkům. Pak se ovšem nabízí interpretace, že je tito informanti přejali za své, že je internalizovali. Také mluvili o vlastní zkušenosti s lidmi, na které některé předsudky pasovaly, tudíž tyto názory pak částečně vnímali jako validní. Otázkou však je, jestli si informanti nezačali všimnout stereotypních postav ve svém okolí právě z důvodu působení vlivu předsudků.

## **Závislost**

Jedním z identifikovaných předsudků, který vůči hraní digitálních her sdílela jak společnost (viz teoretická část), tak jej zmiňovali i hráči, byl fenomén závislosti na hraní. Zdálo se, že tento předsudek byl v souvislosti s hráčskou subkulturou velmi výrazný, a proto mu byla v rozhovoru věnována jedna přímá otázka: Myslíš si, že jsi na hraní nějakým způsobem závislý/závislá? Pět informantů na tuto otázku odpovědělo kladně, že se cítili být nějakým způsobem na hraní digitálních her závislí. Jeden informant uvedl, že v době provádění rozhovoru se již závislým být necítil, jelikož v té době už hraní značně omezil. Čtyři informanti si nemysleli, že by byli na hraní her závislí, z nichž Informant 5 uvedl, že ho tato otázka zajímala natolik, že sám na sobě experimentálně zkoušel, zda byl na hraní her závislý – což by mohlo podtrhnout skutečnost, že závislost opravdu byla důležitým předsudkem spojovaným s digitálními hrami až v takové míře, kdy to donutilo jednoho informanta zpochybnit své sebepojetí a testovat její:

***Informant 5:*** „...zkoušel jsem to na sobě, jestli teda jsem závislý nebo ne. Třeba že jsem měsíc, jsem byl pryč mimo počítač a všechno a přemýšlel jsem nad tím, jestli mi to chybí. A neměl jsem nikdy jako nutkání, že bych začal klepat na stole a hledat slepě myš nebo tak podobně (usmívá se). A ani mi nepřišlo, jako že bych měl jako drtivou potřebu prostě něco si zahrát.“

#### 4.2.2 Vztek

V průběhu rozhovoru se u některých informantů objevovalo lehké podráždění, což mohlo naznačovat, že s danými předsudky nesouhlasí a nějakým způsobem se jich negativně dotýkají:

**Informantka 4** ve své odpovědi na předsudky ze strany svého okolí: „...prostě si myslím, že je to blbost. Všeobecně si myslím, že jakmile člověk dospěje do nějakýho rozumnýho věku, tak že má nárok určit si sám svoje priority a sám si určit, jak stráví svůj volnej čas.“

Hlubkový rozhovor také záměrně obsahoval jeden afektivně zabarvený výrok, který u informantů mohl vyvolat zesílené emoce. Výrok „Hraní počítačových her je blbost a hrají jen blázni, co nevědí, co s časem.“ byl přejat z výzkumu Blechové a Kohlové (2015). Otázka vztahující se k tomuto tématu zněla, co by daný hráč nebo hráčka odpověděli nebo pociťovali, kdyby jim tento výrok někdo řekl. V polovině případů informanti reagovali vztekem nebo pobouřením, což lze považovat za důkaz toho, že se jich předsudky a negativní názory spojené s hraním nějakým způsobem osobně dotýkají:

**Informant 2:** „No asi bych se toho člověka zeptal, jakým způsobem a aktivně a iniciativně využívá veškerej svůj volnej čas on...“

**Informantka 3** při dotazu, co za pocity v ní tento výrok vyvolává: „Vztek.“, a na otázku, co by na to danému člověku odpověděla: „No ať si hledí svýho. Že má taky svoje koníčky a oblíbený činnosti, něco, co dělá.“

**Informantka 4:** „Myslím si, že ten člověk je blbec. ... Myslím si, že by se v první řadě měl každej zamyslet sám nad sebou, a až bude dokonalej, tak pak jít prudit ostatní lidi.“

**Informant 8:** „Mě by to, nechci říct urazilo, naštválo by mě to, protože to je blbost. Podle mě je to blábol. Je to jako, kdybys někomu řekla, že prostě, já nevím, moc čteš knížky, místo čtení knížek můžeš prostě jít, já nevím, běhat.“

**Informantka 9:** „Vyvolalo by to ve mně velké naštvání. A pobouření. A měla bych asi potřebu se hádat, kor‘ kdyby to podal takhle (smích).“

#### 4.2.3 Vyvracení předsudků

Velmi častým jevem při provádění hloubkových rozhovorů s informanty bylo to, že se snažili vyvracet předsudky o hráčství nebo hráčské subkultuře, pokud na ně narazili. Takto reagovali dvěma způsoby. Prvním z nich se stalo uvádění vlastní životní zkušenosti jako důkazu toho, že předsudky o hraní digitálních her neplatí a nezakládají se na skutečnosti:

**Informant 2:** „Říkám, už několikrát jsem se jakoby nachytil, že jsem si o někom udělal nějakou obrázek, jak asi podle hlasu nebo podle popisu může vypadat a bylo to vždycky naprosto úplně diametrálně odlišný.“

Stejný informant na dotaz, že se obecně říká, že hráči nemají obvykle moc přátel nebo partnera/partnerku, a zda by s tímto výrokem souhlasil, odpověděl:

**Informant 2:** „Hele nesouhlasil, mám hromadu kamarádů v Dotě a manželku, takže...“

Na stejnou otázku podobně reagovala i Informantka 3:

**Informantka 3:** „To bych nesouhlasila, když mám já. (smích) Jako když chce ten člověk, tak si podle mě dokáže najít partnera, jak přes ten virtuální svět třeba, tak nějak to jde.“

Když jsem v rozhovoru s Informantkou 4 zmínila, že společnost cílí předsudky vůči hráčům často na to, že jsou špatnými studenty nebo pracovníky z důvodu, že zanedbávají své povinnosti ve prospěch her, odpověděla:

**Informantka 4:** „Tak já nevím, já jsem skvělý student. (smích) Já tady jako s dovolením jako studuju dvě vejšky najednou, aspiruju na červený diplom, pracuju a dokazuju, že to není pravda.“

Druhým typem reakcí vyvažovali informanti svoje odpovědi naznačující přitakání předsudkům příklady jiných situací v životě, jež vykazovaly podobné prvky a negativní vlivy. Tím se snažili poukázat na to, že hraní digitálních her není (jedinou) příčinou takovýchto jevů a že v běžném životě naráží člověk na mnohé podobné zkušenosti i u jiných naprosto odlišných témat:

**Informant 1:** „...to bych musel jakoby kontrovat prostě tím, že to stejný může jakoby říct člověk o televizi, a myslím si, že třeba mnohem víc, jo?“

**Informant 7:** „Ale je to jako se vším no. Když někoho bude... když někoho ty povinnosti nebudou tak jako brát a bude ho víc bavit být v hospodě, tak bude stejně v té hospodě. Tak stejně je to s téma hrama. Nebo když někdo prokrastinuje u filmů, no tak buď se bude dívat na film, nebo se učit. Je to o té vůli.“

**Informant 10:** „Závislej může být člověk na čemkoliv. Může být závislej na čokoládě, která ho může ohrožovat daleko víc tím, že nabere (váhu), než to, že tráví u počítače pět hodin denně, jo. A taky ty předsudky, co se týče agresivity, jsou podle mě naprosto zcestný. Myslím si, že spousta těch, co teďka třeba bojujou na straně různých radikálních skupin, do styku s počítačem nikdy nepřišlo a radikální jsou stejně. ... Myslím si, že podobnej princip byl aplikovanej i třeba před několika desítkami let ve vztahu vůči homosexuálům. Dřív to bylo něco, co bylo naprosto nemožnýho, a teďka už to vnímáme jako něco, co je v zásadě normální.“

**Interpretace:** Zde lze tvrdit, že hráči sice o jistých předsudcích vůči hraní digitálních her vědí, ale neztotožňují se s nimi. Je to zřejmě z potřeby kontrolovat takovým výrokům vlastními zkušenostmi nebo jinak snižovat sílu negativního názoru na dané téma – například uváděním jiných situací v životě, jež mají stejné důsledky a vykazují stejné rysy.

Ve výroku posledního informanta se objevila další skupina, která byla také zatížena předsudky. Menšina homosexuálů mohla mít z hlediska interpretace daným informantem určité podobné rysy se subkulturou hráčů. Zmínil se především o konstrukci a vymizení předsudků, jež vůči homosexuálům pozoroval ve společnosti během svého života. Zpočátku se společnost vymezovala vůči této menšině negativně a pravděpodobně se tyto osoby na veřejnosti příliš neprojevovaly. Nebyl to tedy příliš častý jev a lidé na něj nebyli zvyklí. V době provádění rozhovoru však informant uvedl, že se na tuto skupinu lidí již nenahlíží jako na něco zvláštního. V té době již společnost homosexuály vnímala jako svou běžnou součást. Zde informant pravděpodobně vyzoroval spojitost s hráčstvím. Hráčská subkultura byla v podstatě také mladá, jelikož se počítače a digitální hry rozšířily ve společnosti teprve před pár desítkami let. Teprve tehdy vycházeli tito lidé „na světlo“ a veřejnost se o hráčích začala dovídat, což mohlo být spojeno opět s negativními názory a předsudky – jelikož to bylo opět něco nového, neznámého, a tudíž divného.

Někteří informanti uvedli mimo jiné i důvody, proč si myslí, že společnost smýšlí o hraní digitálních her negativně a proč se v ní drží předsudky vůči hráčům. Za hlavní důvody uváděli zaujatý postoj médií vůči hraní digitálních her nebo všeobecnou nevědomost o tématu a nezkušenost s hraním těchto her:

**Informantka 3:** „No babička pořád samozřejmě že jo, že si to čte v časopisech někde, že je to špatný, že ti třeba zdegeneruje mozek a takhle...“

**Informant 6:** „Prostě to propíraj ty média, že támhle někdo hraje Battlefielda a pak jde a někoho postřílí nebo něco takovýho.“

**Informantka 9:** „...to jako nechápou, no. Tak když si to pak nezkusili... Úplně když jsem to třeba mámě ukázala, tak taky najednou jí to začlo jako bavit, že je to zajímavý.“

Informantka 4 dokonce na závěr rozhovoru, kdy byla dotázána, co si myslí o tématu této bakalářské práce nebo o hráčství obecně, vyjádřila přání, aby předsudky vůči hráčské subkultuře přestaly existovat:

**Informantka 4:** „Tak já si myslím, že je to dost zajímavé téma. A myslím si, že je dobrý, že se snažíš to téma uchopit z té hráčský strany. A myslím si, by bylo dobrý, kdyby tyhle předsudky vymizely, protožev současný době naopak hráči začínaj být poměrně vyhledávaný artikl na pracovním trhu.“

**Interpretace:** To, že informantka na závěr rozhovoru vyzdvihla toto přání a utkvělo jí na konci v mysli, nabízí interpretaci, že ji tyto předsudky nějakým, spíše negativním, způsobem ovlivňují a zasahují jí do života. Sice nabídla také vysvětlení, ale to se zdálo být spíše povrchním výrokem k dokončení myšlenky.

### 4.3 Výsledky práce

Poznatky vyplývající z této práce jsou následující. Mezi jednotlivými kategoriemi předsudků lze někdy nalézt určitý vztah. Někteří informanti spojovali špatný životní styl, jenž se vázal k tomu, že hráč pouze sedí doma a hraje digitální hry, s nespolečenskostí a introvertností jedince. Proto prý často nemá moc přátel, příliš nenavazuje společenské kontakty a z toho vyplývá i jeho introvertní nastavení. Informant 7 k tomuto tématu dodal,

že takoví hráči se stýkají s lidmi pouze skrze virtuální svět „za internetovou bránou“. Avšak tento fakt lze také pojmout obráceně, kdy hráč s charakteristikou introverze nemá zájem chodit ven a stýkat se s lidmi, tudíž většinu svého času tráví pouze doma hraním digitálních her, čímž pak může trpět špatnou fyzickou kondicí – tedy že nesportuje a může v důsledku být obézní, bledý a podobně. Někteří informanti (konkrétně 4, 7 a 10) dávali také do souvislosti hráčství a skupinu lidí, jež se zabývá informačními technologiemi. Toto tvrzení se objevilo jako takové stereotypizující přesvědčení, kdy lidé pracující v IT mají mít blíže k digitálním hrám, jelikož se pohybují v daných oblastech hraní velmi blízkým (programování; mají mnoho informací a znalostí ohledně zařízení, na kterých se dá hrát a podobně). Informantka 4 propojila toto přesvědčení v opačném směru, kdy tvrdila, že hraní her vedlo některé lidi v jejím okolí k většímu zájmu o informační technologie: „*Protože znám i třeba mezi svými spolužáky spoustu lidí, co šli studovat IT, protože je baví hrát hry, vymýšlet hry, programovat hry, a přes tohleto se vlastně dostali k tomu formálnímu vzdělání.*“.

Nápadný je také protipól negativních a pozitivních předsudků, které se týkaly vlivů hraní. Informanti zmiňovali oba aspekty v podobné míře, přičemž někteří vyzdvihovali pouze pozitivní vlivy, jiní přiznávali i ty negativní. Tuto skutečnost lze interpretovat tak, že určití informanti si byli nějakým způsobem vědomi negativních předsudků pojících se s hraním digitálních her a to buď na základě vlastní zkušenosti – tedy že daný aspekt opravdu zažili, nebo z důvodu reprezentace těchto předsudků jejich okolím. Jiní, kteří zmiňovali pouze pozitivní vlivy hraní, nemuseli být v době provádění rozhovoru ještě natolik ovlivněni názory laické veřejnosti o negativním dopadu hraní digitálních her na člověka, tudíž na sobě vnímali a v rozhovoru reflektovali jen ty pozitivní. Hlavními zmiňovanými pozitivními vlivy, jež byly pokládány informanty za validní, byly především zlepšení jazykových dovedností nebo mentálních schopností člověka, například postřehu, soustředěnosti, představivosti, zrychlení reakcí a podobně. Jako významné pozitivum na digitálních hrách také hráči zmiňovali schopnost odreagování se při hraní. Vyzdvihovali tento rys jako významnou položku mezi ostatními názory na vlivy hraní na člověka. Například Informant 10 uvedl, že se mu zdálo daleko přijatelnější odreagovat se při hraní digitálních her, než aby trávil podobný objem času v hospodě: „*To používám hlavně kvůli tomu, abych se odreagoval. A že mi přijde lepší sedět dvě hodiny u počítače, než dvě*



*hodiny v hospodě.*“ To pak opět lze uvést do spojitosti s tím, že tento informant bránil hráčskou komunitu proti negativním předsudkům a zmínil, že jiné situace v životě člověka se mu zdají být stejným způsobem „špatné“, stejně tak jako většině z jeho okolí mohlo připadat zbytečné trávit čas u počítače hraním digitálních her. Takovéto vymezování vůči předsudkům bude ještě dále podrobněji rozebráno v textu níže.

Z odpovědí informantů vyplynulo, že některé předsudky vůči hráčské subkultuře se mohou zdát být centrálními. V rozhovorech často zmiňovali jako hlavní charakteristiky typického hráče špatný životní styl a fyzickou kondici, ale také samotářství a introvertnost hráčů. Zde se ale také ukázal výrazný rozpor mezi hráči, kdy Informanti 2, 8 a 10 důrazně odmítli, že by měli nějakou zakořeněnou představu klasického, typického hráče, a nebyli schopni ani ochotni jej popsat žádnými atributy. Tento názor zdůvodňovali vlastní zkušeností, ve které zjistili, že předpojatost a utvoření předběžného obrazu o osobě a charakteristikách hráče byla často naprosto odlišná od skutečnosti, tudíž se bránili vytváření těchto předsudků, než osobu doopravdy poznali. Ostatní informanti se však k charakteristikám typického hráče alespoň částečně nějakým způsobem vyjádřili, přestože třeba dané atributy pak vyvraceli nebo odmítali. V rozhovorech s informanty bylo možno tedy narazit i na výrazné neshody v jejich názorech.

Ve vyvracení předsudků pak informanti pokračovali. Nejvíce z nich odmítalo výroky, jenž mluvil o tom, že hráči obvykle nemají moc přátel ani partnera nebo partnerku. Někteří také nesouhlasili s tím, že by hráči byli samotáři a dokazovali to například na skutečnosti, že mnoho digitálních her se zakládalo na kooperaci několika online hráčů a jejich vzájemné komunikaci. Informant 2 uvedl, že hraje hry i z důvodu, aby si „pokecal s kamarádama“. Informant 10 pak dokonce tvrdil, že nezávisle na hrách *„právě na ty kamarády mám málo času, a naopak ty hry mi pomáhají v tom, abych některý ty vazby udržoval dál.“* Zde se však opět ukázal rozpor v odpovědích hráčů, jelikož Informant 8 reflektoval svou minulou zkušenost s „přehnaným hraním“. Tvrdil, že v době, kdy byl velmi zapálen do hraní jisté hry, trávil nad ní většinu svého volného času, což se pak odrazilo v sociálních interakcích a zanedbával trávení času se svými přáteli.

V souvislosti s odmítáním některých předsudků pak informanti také vyvraceli skutečnost negativních vlivů her. Vůči těm následně někteří kontrovali vlastní zkušeností

v životě nebo jinými situacemi, jež mají podobné rysy, tudíž chtěli dokázat, že hry nebyly základním faktorem působícím takového „následky“. Ve fázi vyvracení určitých předsudků pak také informanti odmítali souhrnné stereotypizující postavy hráčů nebo předsudky spojované se subkulturou hráčů. Argumentovali přitom tím, že dnes (v době provádění výzkumu) není možné aplikovat tyto aspekty na celou hráčskou komunitu, že se změnil životy hráčů i hraní obecně. Především zmiňovali rozšíření digitálních her mezi širší veřejnost (viz rozhovor s Informantem 1, jenž tvrdil, že se hry dostávají do mainstreamu). Také však prý začalo hraní digitálních her více pronikat do povědomí společnosti - věnovala se jim třeba i nejedna společenská událost, jako byly například různé soutěže, či že docházelo k profesionalizaci hráčů. To bylo myšleno tak, že na hráčství lze postavit kariéru a lidé se tím mohou živit, stalo se to podle informantů určitým typem povolání a podobně. Informantka 4 k tomu dodává: „...v současné době naopak hráči začínají být poměrně vyhledávaný artikl na pracovním trhu.“. Jenže připuštění názoru, že dříve tyto předsudky platily, znamená, že je informanti zčásti považovali za platné. Při kritickém zhodnocení těchto výroků lze dojít k interpretaci, že někdy ve své minulosti tito informanti také zastávali dané společenské předsudky o herní subkultuře, avšak jakmile se stali jejími členy nebo jakmile získali odlišnou životní zkušenost, změnil svůj názor a postoj k tomuto tématu. To znamená, že tito lidé sdíleli myšlenky s negativním názorem na hráče a hraní digitálních her, ale vlivem své pozdější zkušenosti se u nich předsudky (částečně) odbouraly.

V odpovědích se však objevovala i validizace určitých předsudků. Přestože někdo z informantů nesouhlasil s výrokem o hráči samotáři, 9 z nich nakonec svým způsobem nebo v nějaké části rozhovoru uznalo, že hráči bývají spíše introverti a nebývají příliš společenští. Zde byl nápadný rozpor v tom, že se subkultura hráčů podle informantů vyznačuje tímto jevem, ale v jiné části rozhovoru jej pak popřeli. Nabízí se interpretace, že takové odpovědi byly třeba z části nevědomě zatíženy předsudky, ale tyto osoby se s nimi vědomě snažili neztotožňovat. Jiný předsudek, konkrétně zanedbávání povinností, také označilo za validní celkem 8 informantů. Tvrdili, že hraní digitálních her je vedlo k prokrastinaci a zasahovalo jim do povinností, či že znali nějaké hráče, kteří se tímto rysem vyznačovali. Informant 10 k tomu zmínil, že se v jeho okolí vyskytovali lidé, kteří záměrně kvůli hraní digitálních her zanedbávali pracovní povinnosti. Jiní informanti dávali

do souvislosti tento fakt s tím, že hraním trávili hodně času, jenž jim pak chyběl k obstarávání určitých povinností v běžném životě. Za validní také považovali předsudek týkající se závislosti na hraní digitálních her. Nejen že 5 informantů uvedlo, že se cítili být na hraní nějakým způsobem závislí. Také mluvili o tom, že se závislost na digitálních hrách dá lehce vytvořit a že je hraní návykové. S tím se pak pojilo v odpovědi Informanta 6 také to, že velmi zapálení hráči, kteří „příliš hráli“, už žili spíše ve virtuálním světě a ne příliš v tom reálném. Informant 7 tento fakt uváděl do souvislosti s introvertností hráče, jež se stýká s lidmi jen „za internetovou bránou“. Také Informantka 4 zmínila skutečnost, že separace do online světa je u některých hráčů možná.

Mezi odpověďmi informantů se objevovaly i určité podobné rysy. Většina informantů měla zkušenost s tím, že jejich okolí (nebo společnost obecně) považovalo hraní digitálních her za neplnohodnotnou činnost nebo koníček a v důsledku toho informantům nabízeli jiné „vhodnější“ formy využití času jinak stráveného hraním. Jiný často zmiňovaný předsudek, spojující hráčství s nárůstem agresivity, reflektovali 4 informanti. Většina z nich zmínila vlivnost médií v této oblasti, kdy jejich okolí argumentovalo kauzami hráčů některých typů „stříleček“, kteří následně spáchali závažné trestné činy. Z toho můžeme usuzovat, že hráči vyskytující se v české společnosti, pravděpodobně mají podobné zkušenosti s názory na hraní digitálních her. Jejich okolí sdílí všeobecné předsudky, které pak hráči reprodukovali v rozhovorech celkem konzistentním způsobem.

Jak bylo již zmíněno v textu výše, rozhovor také obsahoval výrok, jenž byl cílen na popuzení informantů k vystupňované emoci („Hraní digitálních her je blbost a hrají jenom blázni, co nevědí, co s časem.“). V 6 případech informanti opravdu reagovali podrážděním nebo vztekem na tento výrok, což mohlo naznačovat, že takovéto předsudky se jich osobně dotýkají takovým způsobem, že mají potřebu se vůči nim vymezovat. Z toho je tedy patrné, že předsudky vůči hráčské subkultuře mají určitý negativní vliv na jejich životy, jak uváděly některé zdroje v teoretické části této práce – například snížení sociálního statutu těchto osob, a to z hlediska snižování významnosti jejich zájmu. Tito informanti byli z daného výroku popuzeni, jelikož ostatní lidé dle nich nemají právo hodnotit jejich koníček či zájem hraní digitálních her. Je možné, že tato věta silně zasáhla do jejich

integrity osobnosti, jelikož zpochybňuje část jejich sebevědomí – tím, že hrají digitální hry, jsou hned označováni za blázny a tato aktivita nazývána „blbostí“. Tato skutečnost byla potvrzena odpověďmi typu: **Informant 2:** „*No asi bych se toho člověka zeptal, jakým způsobem a aktivně a iniciativně využívá veškerej svůj volnej čas on...*“; **Informantka 3:** „*No at' si hledí svýho. Že má taky svoje koníčky a oblíbený činnosti, něco, co dělá.*“.

Výrazným znakem, jenž vyplynul z rozhovorů, bylo však také to, že někteří hráči internalizovali předsudky společnosti. Buď se to projevovalo tím, že dané předsudky přijímali a vnímali jako validní, nebo je přímo nekriticky reprodukovali. Důkazem toho může být fakt, že Informantka 9 ke konci rozhovoru uvedla, že si vlastně nebyla vědoma toho, že by nějaké předsudky měla, avšak v rozhovoru je reprodukovala a ji samotnou to překvapilo a zarazilo. Stejně tak tuto skutečnost potvrdil Informant 7, který internalizoval negativní náhled na hráčství a vnímal svou činnost hraní digitálních her jako něco „špatného“ vůči ostatním, kteří se například věnovali sportům a venkovním aktivitám (konkrétně zmínil ježdění na skateboardu). Z toho důvodu pak zažíval vnitřní konflikt a posuzoval se nejen podle vlastní zkušenosti, ale také z hlediska názorů ostatních osob na hráčství.

Výsledky práce byly zasazeny do Tabulky 1 a Tabulky 2, aby čtenář mohl lépe porovnat odpovědi a reakce jednotlivých informantů. Vyplnění ANO/NE má označovat, zda byl daný předsudek v rozhovoru zmíněn. „Kontruje“ znamená, že informanti v rozhovoru dali do souvislosti charakteristiky předsudku s jinou situací v běžném životě a tím se vůči němu vyhrazovali. Popřípadě je zmíněna v tabulce i reakce nebo emoce, kterou u nich vyvolalo zamyšlení se nad předsudkem. Jednotlivé kategorie byly zestručněny z důvodu přehlednosti tabulky.

V Tabulce 1 jsou znázorněny předsudky hráčů a jejich názory na ně. Vědomí předsudků znamená, zda informanti zmínili, že si jsou vědomi stereotypů nebo předsudků pocházejících ze společnosti a výslovně se tak vyjádřili, například: „*Já si myslím, že to jsou ty stereotypy, který jsou zakořeněný v té společnosti...*“. Typické pohlaví pojednává o kategorii předsudku o pohlaví klasického hráče. Vzhled znamená zmínění předsudku týkajícího se vzhledu, kam zahrnuji obezitu, uhrovitost, ale i špatnou fyzickou kondici. Ve sloupci nespolečenskosti, introverze a ostýchavosti jsou obsaženy i neuspokojivé přátelské

vztahy a malý počet přátel. Únik z reality značí, zda si informant myslí, že hráči pomocí digitálních her unikají do virtuálního světa. Kategorie studenti/IT znamená stereotypní skupinu, jež má podle informanta za členy nejvíce hráčů. Nakonec je uvedeno, zda informant zmínil pozitivní nebo negativní vlivy hraní. Mezi pozitivní vlivy se počítá zlepšení komunikačních schopností, v cizím jazyce, postřehu, soustředěnosti, představitivosti a aspekt odreagování (relaxace). Za negativní vlivy zde považují omezení sociálních kontaktů, že hraní zabírá hodně času, zasahuje do povinností, odtrhuje člověka od reality nebo že digitální hry způsobují závislost.

**Tabulka 1 – Předsudky hráčů**

	Vědomí předsudků ?	Typické pohlaví?	Vzhled ?	Nespolečenská, introverze, ostýchavost?	Únik z reality?	Studenti?	IT?	Pozitivní vlivy?	Negativní vlivy?
<b>I.1 (muž)</b>	ano	muž, ale přiznává i ženy	ne	ano, ale už to neplatí	ne	ano	ne	ano	ano, ale jsou stereotypní
<b>I.2 (muž)</b>	ano	muž	ne, odmítá	ano, ale kontruje, odmítá	ne	ne	ano - ale kontruje	ano	ano
<b>I.3 (žena)</b>	ne	nezmínila	ne	ano, validní	ne	ano	ne	ano, validní	ano, validní
<b>I.4 (žena)</b>	ne	muž	ano, ale odmítá	ano, ale obecně odmítá	odtržení od reality	ano, validní	ano, validní	ano, validní	ano, ale odmítá a kontruje
<b>I.5 (muž)</b>	ano	muž	ano, ale odmítá	ne	ne	ne	ne	ano, validní	ano - jen závislost
<b>I.6 (muž)</b>	ne	muž	ano, ale odmítá	ano, validní	ano, validní	ano, validní	ne	ano, validní	ano, ale obecně odmítá
<b>I.7 (muž)</b>	ne	nezmínil	ano, validní ale i odmítá	ano, validní ale i odmítá	ne	ne	ano, validní	ano, validní	ano, odmítá
<b>I.8 (muž)</b>	ano	nezmínil	ne, odmítá	ano, ale obecně odmítá	ne	ano	ne	ano, validní	ano, validní
<b>I.9 (žena)</b>	ne	nezmínila	ne	ano, validní ale pak odmítá	ne	ne	ne	ne	ano, validní
<b>I.10 (muž)</b>	ano	ne	ne	ano, validní	ano, validní	ne	ano, validní	ano, validní	ne

Tabulka 2 pojednává ryze o předsudcích společnosti, jež hráči v rozhovorech pojmenovali. Pole ANO/NE označuje to, zda informant/ka zmínil/a daný předsudek společnosti (jestli jej pojmenoval/a jako společensky tradovanou charakteristiku nebo jej zmínil/a, že pochází z názorů jeho/jejího okolí). Zde je nutná opatrnost, protože ohledně závislosti byla v rozhovoru vytvořena zvláštní otázka, zda se informanti cítí být na hraní

nějakým způsobem závislí (viz Příloha 1). To ovšem s touto tabulkou nesouvisí a není to v tabulce zohledněno.

**Tabulka 2 – Předsudky společnosti zmíněné hráči**

	<b>Zanedbávání povinností?</b>	<b>Neplnohodnotná činnost, plýtvání časem?</b>	<b>Závislost?</b>	<b>Zvýšená agresivita?</b>	<b>Hraní jako blbost?</b>
<b>I.1 (muž)</b>	ano	ne	ne	ne	kontroval jiným tvrzením
<b>I.2 (muž)</b>	ne	ano, kontruje (podráždění)	ne	ne	podrážděnost
<b>I.3 (žena)</b>	ne	ano	ne	ne	vzteky
<b>I.4 (žena)</b>	ano, ale vyvrací to	ano (podráždění)	ne	ne	vzteky
<b>I.5 (muž)</b>	ne	ano, kontruje	ano, odmítá	ano, odmítá	spíš podrážděnost
<b>I.6 (muž)</b>	ne	ano	ne	ano	neutrální
<b>I.7 (muž)</b>	ne	ne	ne	ano, odmítá	neutrální
<b>I.8 (muž)</b>	ne	ano, kontruje	ne	ne	vzteky
<b>I.9 (žena)</b>	ne	ano	ne	ne	vzteky
<b>I.10 (muž)</b>	ne	ne	ano, kontruje	ano, odmítá	odmítá a kontruje jiným tvrzením

Z tabulek uvedených výše lze vyčíst následující poznatky. Všichni informanti zmínili nejméně jeden předsudek jak vlastní, tak pocházející z okolí nebo ze společnosti obecně. Zdá se tedy, že se tito hráči často setkávali s předpojatými názory na tuto tematiku. Zajímavé je, že 4 informanti uznali stereotypní charakteristiku z kategorie vzhledu, ale všichni ji nakonec odmítli (kromě Informanta 7, který částečně uznal, že i ta mohla mít nějakou souvislost s realitou). Stejný rozpor nastal v kategorii nespolečenství a introverze, kde 9 informantů zmínilo tento předsudek vzhledem k hráčské subkultuře, ale 5 jej zároveň také zavrhnulo. To potvrzuje vliv předsudků na smýšlení informantů o hráčství a lidech, kteří se mu věnují, navzdory jejich osobní zkušenosti. Přestože měli vlastní názor na hráče, nejprve automaticky zodpověděli otázku a vybavili si dané charakteristiky. Až při hlubším, kritickém zamyšlení, tyto představy odmítli.

Pozitivní a negativní vlivy zmínilo pokaždé 9 informantů, přičemž 7 z nich chápalo pozitivní vlivy jako validní, oproti 6 hráčům, kteří zas uznali negativní důsledky hraní. Oba póly vlivu hraní digitálních her přiznalo 5 hráčů. Zde je patrné, že informanti si jsou vědomi určitých vlivů her na člověka, ale většina z nich má s nimi kladnou zkušenost. Uznání obou polarit vlivu hraní na člověka pak může znamenat, že hráče v jejich názoru ovlivnily předsudky, jež jim předkládalo jejich okolí nebo společnost.

Názory okolí a sociálního prostředí, v němž se informanti z tohoto výzkumu pohybovali, nejčastěji reflektovaly negativní smýšlení o digitálních hrách v tom smyslu, že je lidé nepovažovali za plnohodnotnou činnost a spíše je vnímali jako plýtvání časem, který by se dal využít lépe. Ve 4 případech se také objevil předsudek zvýšené agresivity hráčů, pokud se věnují tomuto koníčku. Jen párkrát se informanti zmínili o tom, že jim někdo vyčítal zanedbávání povinností a upozorňoval je na závislost na hraní digitálních her. Negativní názory okolí těchto účastníků studie vůči hráčské subkultuře zde narážejí na to, že se v podstatě zaměřují pouze na časovou perspektivu, kde je hraní vnímáno jako neplnohodnotná činnost nebo koníček. Čtyřikrát se hráči a jejich okolí dostali do rozporu v pohledu na zvýšenou agresivitu ve spojení s hrami, kterou ale vždy reprezentovala média, a 3 informanti tuto souvislost výslovně popřeli. Vypadá to, že účastníci tohoto výzkumu měli velmi podobné zkušenosti s názory svého okolí na hraní digitálních her, jelikož si jimi zmiňované předsudky okolí byly často podobné a opakovaly se. Jinak se zdá, že ostatní negativní představy o hráčství příliš lidí z okolí informantů nevnímá, nebo jim informanti nepřikládali přílišnou důležitost – to by je patrně pak v rozhovoru zmínili. Proto se může zdát divné, proč se takovéto předsudky dále reprodukují a spojují zrovna se subkulturou hráčů. Částečně to však může vysvětlovat právě zmíněný vliv médií.

Na výrok „Hraní digitálních her je blbost a hrají jenom blázni, co nevědí, co s časem.“ reagovalo negativními emocemi 6 informantů. Z tohoto počtu, 4 reflektovali přímo vztek, na 2 informantech byla pak z tónu hlasu a stylu odpovědi znatelná podrážděnost. První a poslední informant se k výroku vyjadřovali jen kontrujícími tvrzeními, kterými ale obhajovali hraní digitálních her. Jediní informanti 6 a 7 působili neutrálním dojmem, nebo aspoň navenek nedali najevo náznak žádné vystupňované emoce. Proto lze tvrdit, že předsudky vůči hráčské subkultuře opravdu negativně ovlivňují

osoby, jež se pohybují v subkultuře hráčů, a mají potřebu se buď těmto představám verbálně bránit, nebo alespoň emočně prezentují svou potřebu se vymezit vůči takovýmto názorům.



## 5 Diskuze

Ze sesbíraných informací v rozhovorech s hráči bylo možno vysledovat významnou charakteristiku internalizace předsudků. Přestože se někteří hráči přímo verbálně vyjadřovali o tom, že žádné předsudky vůči hraní digitálních her a hráčské subkultuře nemají, existovaly i u nich. Jiní informanti si přiznávali, že jejich smýšlení o tomto tématu je také zatíženo obecnými předsudky společnosti a nereagovali na ně příliš negativně, s afektem, když na ně v rozhovoru došlo. Ovšem hráči, kteří tvrdili, že například nemohou popsat člověka a jeho charakteristiky, který hraje digitální hry, že se jim při tomto dotazu nic nevybavilo a nejsou schopni na tuto otázku cokoliv říci - ti pak projeví v jiné části rozhovoru jak rozhořčení nebo podrážděnost nad určitými předsudky, nebo i některé předsudky společnosti reprodukovali. Z tohoto vyplynulo, že ačkoliv se snažili informanti zaujmout neutrální stanovisko, ve kterém se stavěli do pozice člověka bez předsudků, stejně do jejich mysli nějakým způsobem vnikly společenské předsudky a oni nebyli schopni je zcela vědomě potlačit. Pravděpodobně u nich došlo k internalizaci názorů většinové společnosti, se kterými se setkávali jak v kontaktu se svým blízkým okolím rodiny a přátel, tak v médiích jako jsou televize, časopisy, internet.

Když se podíváme na vyjmenované předsudky hráči a společností, jež byly prezentovány v teoretické části, neuniknou nám určité podobnosti. Většina hráčů se vyjadřovala k prototypu klasického hráče jako k muži, jenž žil podle špatné životosprávy, tudíž trpěl obezitou nebo horší fyzickou kondicí, nějakým způsobem se to projevovalo i na jeho vzhledu (uhrovitost) a spíše nevycházel ven z domova, neměl příliš sociálních kontaktů a ani se je nesnažil udržovat v důsledku toho, že měl virtuální přátele a trávil svůj čas převážně doma u nějaké hry. Z dostupných zdrojů použitých v této práci lze také vyčíst, že o hráčích se mluvilo převážně jako o mladých mužích, kteří neměli dobrou fyzickou kondici kvůli tomu, že se údajně nevěnovali žádné sportovní aktivitě v důsledku hraní. Jako charakteristiky, jež měly popisovat osobnost hráče, uváděly zdroje introverzi, která také souvisela se sociální neobratností a malou sítí sociálních kontaktů. Ohledně negativních vlivů hraní bylo také možno pozorovat souvislosti s tím, co tvrdily použité zdroje a hráči. Někteří přitakali myšlence, že hraní digitálních her je návykové a při nekontrolovaném konzumu tohoto média mohl člověk propadnout závislosti na jejich

hraní. V teoretické části jsem také narazila na časté zmiňování předsudku závislosti na hrách. Především v dokumentu České televize bylo na názorech laické veřejnosti jasně vidět, že to považovali za hlavní aspekt tohoto druhu zábavy (Posedlá generace, ČT2, 2010). Někteří hráči dokonce přiznali, že se sami cítili být na hraní nějakým způsobem závislí, ale příliš je to neznepokojovalo. Navíc pak uváděli spoustu jiných aktivit, kterým se věnovali, tudíž se nějakým způsobem snažili vybalancovat poměr těchto aktivit, aby bylo jasné, že to neznamená nic špatného.

Přestože však společenské předsudky cílí také na agresivitu, již si spojují s hraním digitálních her, v tomto aspektu nikdo s hráčů nesouhlasil. Někteří informanti se zmiňovali o mediálních kauzách spojených s tímto předsudkem a přímo k tomu vyjadřovali svůj nesouhlas. Jiní, pokud se o aspektu agresivity nijak nemluvílo, ho ani nezmiňovali. Rozpor lze také nalézt v tématu sociálních interakcí, přičemž někteří informanti sice reprodukovali předsudek nespolečenskosti a uzavřenosti hráčů digitálních her, avšak sami mluvili o tom, že přátele měli, partnery také a sociální kontakty s nimi i se svou rodinou udržovali na běžné bázi. V těchto aspektech tedy nenastala shoda teorie z použitých zdrojů a skutečnosti, prezentované v rozhovorech s lidmi ze subkultury hráčů.

V uvedených studiích a dokumentech převládal hlavně názor, že hraní digitálních her člověka ovlivňuje jen negativním způsobem. Mnoho zdrojů se vyjadřovalo k negativním vlivům hraní na člověka a v teoretické části jsou vyjmenovány mnohé předsudky pojící se s tímto tématem. Informanti také uznávali tuto možnost, pokud by člověk hrál příliš, bez nějaké seberegulace. Na druhou stranu však také jako ve studii Blechové a Kohlové (2015) mluvili informanti i o pozitivních vlivech hraní, jež na sobě pozorovali, nebo které nastudovali z jim dostupných zdrojů. Prakticky všechny pozitivní jevy, jež spojovali účastníci studie Blechové a Kohlové s hraním digitálních her, zmínili v rozhovorech i informanti, kteří se zúčastnili výzkumu, o kterém pojednává tato práce. Jiní autoři vyzdvihující digitální hry v pozitivním světle se pak snažili dokázat tyto kladné vlivy na člověka vědeckými metodami zkoumání. Například Vogel a kolektiv (2006) se ve své práci zabývali tím, že digitální hry mohou být vhodným nástrojem pro učení a mohou být ve výsledku přínosné. Nakonec však přiznávají, že při zvážení komplexnějšího obrazu, včetně možností - nebo spíše absencí - dat vhodných k porovnání z jiných výzkumů,

nedokázali svou studií, že by učení se na počítačových programech bylo lepší než klasické vyučování (Vogel a kol., 2006). V tomto ohledu existuje ještě několik dalších studií, jež dávají do vztahu digitální hry a jejich význam pro učení nebo výuku, přičemž mluví o pozitivních efektech (Killi, 2005; Randel, Morris, Wetzel, Whitehili, 1992). Studie Randel a kolektivu (1992) zas provádí rešerši předchozích výzkumů zabývajících se tradiční výukou v kontrastu s vyučováním pomocí digitálních her nebo simulací. Z nasbíraných dat jim vyšlo, že mnoho studií se v efektivitě spíše přiklání k digitálním hrám, ale mnohé výsledky jsou dle nich diskutabilní a lze je zpochybnit (Randel a kol., 1992). Určitě by ale bylo vhodné podniknout ještě další rešerši výzkumů digitálních her a vynést na světlo takové, jež se nezabývají pouze negativním postojem k hrám, ale vyzdvihují také některá pozitiva – pokud ovšem tyto studie existují a nelze jednoduše zpochybnit jejich výsledky a pokud lze vědeckými metodami dokázat, že hry mohou mít i pozitivní vlivy. Jinak je můžeme považovat za předsudky, jež si hráči digitálních her mohli vytvořit na obranu proti negativně cíleným výrokůům vůči jejich subkultuře. Bylo by tedy příhodné, aby se budoucí výzkumníci pokusili zaměřit také na tyto kladné vlivy hraní a pokusit se je nějak uchopit. Stejně jako proběhlo ve studii Kowert, Festl, Quandt (2014), mohlo by být zajímavé zkoumat tyto předsudky z hlediska jejich souvislostí s realitou – zda se zakládají na reálném podkladě, jestli souhlasí s realitou a opět vědeckými metodami dokázat tato tvrzení.

Vzhledem k dostupnosti zdrojů k tomuto tématu můžeme také soudit, že se v českém prostředí vědci příliš nezabývají subkulturou hráčů digitálních her. Většina studií použitých v této práci je zahraničních, což může poukazovat na nedostatečně prozkoumanou oblast v českém výzkumu. Jako následky této nedostatečné informovanosti o tématu lze považovat i přetrvávání předsudků a jejich zvnitřňování či přijímání samotnými hráči. I ti mluvili o tom, že společnost nebyla příliš informována o tématu hraní digitálních her a že i jejich okolí získávalo informace o hraní především z médií, jež zaujímala jednoznačně negativní postoj vůči tomuto tématu. Pak se nelze divit, že společnost reprodukuje negativní předsudky vůči hráčství a nevidí jako samotní hráči, že realita může být odlišná. Informanti také uváděli, že se mnoho těchto názorů nezakládalo na pravdě, nebo že mnohé předsudky a stereotypizující představy o hráčích již nebyly platné v době provádění výzkumu, přesto se však s nimi stále setkávali. K budoucímu

výzkumu lze tedy nabídnout také pokus prozkoumat problematiku předsudků vůči této subkultuře, kde je jejich původ a proč ve společnosti stále přetrvávají – i když zde se domnívám, že nedostatečnost informací a výzkumů v této oblasti již určité vysvětlení poskytuje.

Při kritickém prozkoumání této práce lze také vysledovat omezení tohoto výzkumu. Především jej můžeme shledat v malém vzorku informantů, přičemž studie byla ukončena při opakujících se odpovědích hráčů. Pro tento výzkum bylo důležité sledovat předsudky vůči hráčské subkultuře, a jak je vnímají samotní hráči, kterých se týkají. Proto nebylo nutné vyhledat větší reprezentativní vzorek, jako to bývá důležité u kvantitativních forem výzkumů. Ovšem při interpretování výsledků této práce je nutná opatrnost a vyvarování se generalizaci, vztahování pozorovaných jevů na celou populaci. Právě z důsledku nereprezentativnosti vzorku informantů nemůžeme tvrdit, že celá subkultura hráčů by odpovídala a reagovala stejně v zadávaném rozhovoru. Dalším omezením může být i malé věkové rozpětí informantů. Práce byla prvotně cílena na dospělou populaci hráčů, avšak nepodařilo se provést rozhovor s příliš rozmanitými věkovými kategoriemi a vzorek informantů v této práci můžeme považovat za celkem homogenní.

Můžeme také konstatovat, že v této práci byly zodpovězeny výzkumné otázky zadané v teoretické části. Tato studie dokazuje, že hráči vědí o určitých předsudcích namířených vůči jejich subkultuře. Buď jejich původ odvozovali zvenčí od svého okolí a ze společnosti, nebo některé sami reprodukovali a přijali za vlastní. Různí informanti reagovali na předsudky různě – někteří smířlivě, s humorem, jiní se cítili být popuzeni a důrazně je odmítali, vymezovali se vůči nim. Co se týče vymezených cílů této práce, dochází zde k doplnění českých výzkumů týkajících se digitálních her o náhled samotných aktérů, jež se této činnosti věnují. Vzhledem k limitům může tento výzkum naplnit i cíl inspirace dalších podobných výzkumů v domácí oblasti.

## 6 Závěr

Tato bakalářská práce se zabývala předsudky, jež se pojily se subkulturou hráčů. V mnohých vědeckých studiích zabývajících se tímto tématem vyplynuly charakteristiky klasického hráče jakožto muže se špatnou fyzickou kondicí, bledou pletí, spíše introvertní povahy a slabých sociálních sítí. Věrněji však společenské předsudky na toto téma prezentovaly nevědecké zdroje, které poskytovaly autentickou zkušenost veřejnosti s tímto fenoménem. V televizním dokumentu (*Posedlá generace*, ČT2, 2010), ale i v internetových článcích uvedených ve zdrojích této práce se objevovaly především negativní názory spjaté s hraním digitálních her, jež se týkaly hlavně zanedbávání povinností, zvýšení agresivity u hráčů, ztráty kontaktu s realitou, špatných komunikačních schopností a slabé participace na sociálním životě jedince.

Cílem této práce bylo zjistit, zda jsou si informanti z řad hráčské subkultury vědomi těchto předsudků a jaké na ně mají názory. V hloubkových rozhovorech s nimi se objevily mnohé vyjmenované předsudky z teoretické části. Podle těchto účastníků výzkumu je klasický hráč spíše muž, kterému je vlastní špatný životní styl, jenž má dopad na jeho fyzickou kondici a zdraví – převážně uváděli obraz obézního muže se špatnou kvalitou pleti. Také se většina informantů domnívala, že takovýto hráč bude spíše introvert, student nebo osoba znalá/pracující v oboru informačních technologií a nebude mít přílišný zájem o sociální kontakty. Přesto se pak v rozhovorech může čtenář dočíst, že tyto charakteristiky byly převážně přejaty z většinového názoru společnosti nebo je informanti slyšeli od svého okolí a sami se s nimi neztotožňovali. Mnoho z nich uvádělo jiné životní zkušenosti vyvracející tyto tradované charakteristiky, nebo přímo vyjádřili nesouhlas s těmito výroky. Zdá se, že se dané předsudky podle informantů už nezakládají na skutečnosti a není důvod, proč by se měly dále reprodukovat.

I když měli informanti převážně kladné zkušenosti s hraním a vyzdvihovali spoustu pozitivních vlivů, také uznávali, že hráčství s sebou může nést i některá negativa. Mezi pozitivními vlivy bylo vyzdvihováno zlepšení se v anglickém jazyce, zlepšení různých psychických funkcí jako je soustředěnost, postřeh, představivost, a možnost odreagování se a relaxace. Za negativní vlivy pojící se s tímto fenoménem informanti určili omezení sociálních kontaktů, hraní prý zabírá velkou část volného času a zasahuje člověku do jeho

povinností, může dojít i k odtržení osoby od reality a na hraní digitálních her si lze lehce vypěstovat návyk (vytvořit závislost). To podtrhla i skutečnost, že se polovina informantů cítila být na hraní nějakým způsobem závislá.

Z provedených rozhovorů je také patrné, že hráči přejali některé názory většinové společnosti a uváděli je jako své vlastní. U části informantů bylo zřejmé, že dané předsudky vnímali jako validní, i když se s nimi zcela neztotožňovali. Minimálně u dvou informantů však došlo k internalizaci těchto představ. Sedmý informant zažíval vnitřní konflikt při hraní digitálních her z důvodu, že mu bylo předkládáno, že je hraní neplnohodnotný koníček či činnost oproti jiným aktivitám. Devátá informantka uvedla na konci rozhovoru, že se považovala za neutrální osobu bez předsudků, přesto však během rozhovoru narazila na to, že některé sama nevědomě sdílí.

Informanti reagovali na předsudky různými způsoby. Některým vadily názory jejich okolí a prezentované předsudky, jevíli vztek a podrážděnost. Jiní spíše odmítali dané výroky a vyhrazovali se proti nim uváděním jiných skutečností v životě, které se vyznačovaly podobnými charakteristikami. Třetím typem reakcí informantů bylo smířlivé uznání souvislosti s realitou, buď z vlastní zkušenosti, nebo sdíleli podobné názory na svou subkulturu s výhradou, pokud se hraní „přežene“ a člověk u něj tráví „příliš času“.

Vzorek účastníků tohoto výzkumu čítal 10 lidí, z toho 7 mužů a 3 ženy. Jelikož tento počet není možno nazvat reprezentativním vzorkem, nelze výsledky tohoto výzkumu aplikovat na širší populaci a je nutná opatrnost, aby nedocházelo ke generalizaci těchto poznatků. Pro kvalitativní výzkum však byl počet informantů postačující a poskytl hlubší náhled na tuto problematiku. Mezi limity této studie patří nejen malý vzorek hráčů, ale také jeho homogenost z hlediska věkových kategorií. Práce se zabývala pouze dospělou populací a věk informantů se pohybovali v úzkém rozpětí.

Celý výzkum se řídil stanovenými výzkumnými otázkami, jež byly v jeho průběhu zodpovězeny. Lze tedy zkonstatovat, že práce splnila své cíle, přičemž by mohla být inspirací pro další podobné studie v oblasti hraní digitálních her. Je patrné, že se v České republice tímto tématem příliš odborníků nezabývá a společnost nemá mnoho informací týkajících se tohoto fenoménu, což může být faktorem, jenž přispívá k další reprodukci

předsudků. Tato práce se tedy snaží na domácí akademické půdě přispět k porozumění této oblasti a možná i vzbudit větší zájem veřejnosti o hráčskou subkulturu.

## 7 Seznam použitých informačních zdrojů

1. BLECHOVÁ, I., KOHLOVÁ, P., Problematika hraní počítačových her očima české společnosti. Hospodářská a kulturní studia (HKS), 2015, 1-7, dostupné na: <http://www.hks.re/domains/hks.re/wiki1/> Retrieved on: 03. 11. 2015.
2. DOBIÁŠ, A., 2015. *Stigmatizace jinakosti*. Praha. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Husitská teologická fakulta.
3. GRIFFITHS, M. D., DAVIES, M.N.O., CHAPPEL, D. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 2004, 27: 87-96.
4. HNILICA, Karel. *Stereotypy, předsudky, diskriminace: (pojmy, měření, teorie)*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2010, 207 s. Acta Universitatis Carolinae. ISBN 978-80-246-1776-3.
5. KIILI, Kristian. Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education* [online]. 2005, 8(1), 13-24 [cit. 5.4.2017]. DOI: 10.1016/j.iheduc.2004.12.001. ISSN 10967516. Dostupné z: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1096751604000776>.
6. KOWERT, R., GRIFFITHS M. D., OLDMEADOW J. A. Geek or Chic? Emerging Stereotypes of Online Gamers. *Bulletin of Science, Technology &&&&&& Society* [online]. 2013, 32(6): 471-479.
7. KOWERT, R., FESTL, R., QUANDT, T. Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* [online]. 2014, 17(3): 141-146 [cit. 17.3.2017].
8. KOWERT, R., OLDMEADOW J. A. The Stereotype of Online Gamers: New Characterization or Recycled Prototype? *Research gate, Conference: Nordic DiGRA 2012* [online]. 2012., 1-13, Retrieved on: 9.11.2015. [cit. 17.3.2017].
9. MEZERA, A. *Slovník odborných termínů psychologického poradenství a speciální pedagogiky*. [online]. Praha: [neuveďeno], 1997. [cit. 7.4.2017] Dostupné z: <http://www.ppppraha7a8.cz/files/slovník%20odborných%20termínů.pdf>.
10. RANDEL, J. M., MORRIS, B. A., WETZEL, C. D., WHITEHILI, B. V. The Effectiveness of Games for Educational Purposes: A Review of Recent



- Research.Simulation and Gaming [online]. 1992, 23(3): 261-276. [cit. 5.4.2017].  
Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1046878192233001>.
11. VOGEL, J. J., VOGEL, D. S., CANNON-BOWERS, J., BOWERS, C. A., MUSE, K., WRIGHT, M. Computer Gaming And Interactive Simulations For Learning: A Meta-analysis. J. Educational Computing Research [online]. 2006, 34(3): 229-243.[cit. 5.4.2017]. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/profile/Michelle\\_Wright3/publication/233742169\\_Computer\\_gaming\\_and\\_interactive\\_simulations\\_for\\_learning\\_A\\_meta-analysis/links/0912f50be3158c6f20000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Michelle_Wright3/publication/233742169_Computer_gaming_and_interactive_simulations_for_learning_A_meta-analysis/links/0912f50be3158c6f20000000.pdf).
  12. WILLIAMS, D., YEE, N., CAPLAN, S. E. Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. Journal of Computer-Mediated Communication [online]. 2008, 13(4): 993-1018. [cit. 17.3.2017].

## 7.1 Internetové a jiné zdroje

13. BACH, M. Počítačové hry a média v ČR, s. 119-122. In: *JIRKOVSKÝ, Jan. Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. Praha: D.A.M.O., 2011. ISBN 978-80-904387-1-2.
14. HOLUB, R. Kultura kříplů. *Reflex*. [neuvedeno]: 1999, 33: [neuvedeno]. [online]. [cit. 20.2.2017]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/elportal/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce8\\_text2.htm](https://is.muni.cz/elportal/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce8_text2.htm).
15. Interview s Radovanem HOLUBEM. Téma: „Kultura kříplů“ [online]. 2.1.2003. [cit. 20.2.2017]. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/clanek/rozhovor-s-radovanem-holubem-autorem-spojeni-kultura-kriplu>.
16. *Ta naše povaha česká*. Posedlá generace [epizoda dokumentárního seriálu]. Česko, Česká televize, 2010. ČT2, 1. 9. 2010 21:00. [cit. 20.2.2017].
17. VACEK, Patrik. Počítačové hry mezi námi. In: *Gamestudies.cz* [online]. 27.10.2013 [cit. 19.3.2017]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/popularne/pocitacove-hry-mezi-nami/>.